



**WARHAMMER<sup>®</sup>**  
**FANTASY<sup>™</sup>**  
**ROLE-PLAY I**

**ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО УБЕРШРЕЙКУ**

МРАЧНЫЙ МИР ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



# СОДЕРЖАНИЕ

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <b>В УБЕРШРЕЙК</b> .....    | 4  |
| История.....                | 5  |
| Драхенфельс.....            | 5  |
| Магнус Благочестивый.....   | 6  |
| Осаждённый Убершрейк.....   | 6  |
| Император наносит удар..... | 7  |
| Летопись Убершрейка.....    | 8  |
| Убершрейк сегодня.....      | 10 |
| Какой сейчас год?.....      | 10 |
| Правители города.....       | 10 |
| Альддорфцы.....             | 10 |
| Городской совет.....        | 11 |
| Церкви.....                 | 11 |
| Дворяне.....                | 11 |
| По пути в Убершрейк.....    | 12 |

## УБЕРШРЕЙК: ПАМЯТКА

|                                                         |    |
|---------------------------------------------------------|----|
| <b>ДЛЯ ГОСТЕЙ</b> .....                                 | 13 |
| Пути сообщения.....                                     | 13 |
| Праздники Убершрейка.....                               | 13 |
| Входы и выходы.....                                     | 14 |
| Квартал Ремесленников.....                              | 15 |
| Трактир «Дом на мосту».....                             | 15 |
| Гильдия Плотников.....                                  | 15 |
| Аптека Корделии.....                                    | 16 |
| Гильдия Слесарей.....                                   | 16 |
| Гильдия Кузнецов.....                                   | 17 |
| Колбасная лавка Сатриоли.....                           | 17 |
| Трущобы Вандеи.....                                     | 17 |
| Тропа Мага.....                                         | 18 |
| Почтенная Гильдия Ножовщиков.....                       | 18 |
| Чёрная Скала.....                                       | 19 |
| Замок Чёрной Скалы.....                                 | 19 |
| Грауэр Паласт.....                                      | 19 |
| Капелла святого Арнольда.....                           | 20 |
| Сестра Хабержорн.....                                   | 21 |
| Венделин фон Юнгфройд.....                              | 21 |
| Между чёрным молотом<br>и серой наковальней.....        | 21 |
| Давихафен.....                                          | 22 |
| Топор и молот.....                                      | 22 |
| Пивоварня Боргуна.....                                  | 22 |
| Твердыня Харагакен.....                                 | 23 |
| Кхазалгирт.....                                         | 23 |
| Подземелье Владыки Газула.....                          | 23 |
| Магазин походного снаряжения «Нордвандер<br>и сын»..... | 24 |
| Тойбрюке (Доки).....                                    | 24 |
| Гильдия Подочников.....                                 | 25 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Кривой молоток.....                      | 25 |
| Таможня.....                             | 26 |
| Ситуация с налогами.....                 | 26 |
| Руки Докера.....                         | 26 |
| Капелла Грааля.....                      | 27 |
| Гильдия Корабелов и Свечников.....       | 27 |
| Нюансы кораблестроения.....              | 27 |
| Свинарник.....                           | 28 |
| Дом Кат.....                             | 28 |
| Трактир «Красный полумесяц».....         | 28 |
| Пансион Рюггер.....                      | 29 |
| Штромайн Маркт.....                      | 29 |
| Убершрейкский мост.....                  | 30 |
| Барон.....                               | 31 |
| Угорь.....                               | 31 |
| Униженные и оскорблённые Убершрейка..... | 31 |
| Марктплац.....                           | 32 |
| Собор Сигмара.....                       | 32 |
| Гильдия Врачей.....                      | 32 |
| Бронзовая лихорадка.....                 | 32 |
| Храм Шалии.....                          | 33 |
| Храм Верены.....                         | 33 |
| Городская ратуша.....                    | 34 |
| Шприхштумпф.....                         | 34 |
| Театр Варьете.....                       | 34 |
| Пост Стражи.....                         | 34 |
| Купеческий квартал.....                  | 35 |
| Псарня.....                              | 35 |
| «Взорванная свинья».....                 | 35 |
| Зерновая биржа Фюрлидоттир.....          | 36 |
| Гильдия Купцов.....                      | 36 |
| Старое зернохранилище.....               | 37 |
| Приют святого Бастиана.....              | 37 |
| Пекарня сестёр Тамблберри.....           | 38 |
| «Шпиррен-Хирш и Гертнер».....            | 38 |
| Тулманнплац.....                         | 38 |
| Склады Ундердауменов.....                | 38 |
| Лавка снадобий фон Хольценауэра.....     | 39 |
| Снадобья на все случаи жизни.....        | 39 |
| Крысоловы Валунда.....                   | 40 |
| Гильдмейстер Валунд.....                 | 41 |
| Мелинда Хайльбронн.....                  | 41 |
| Чую крысу.....                           | 41 |
| Моргензайте.....                         | 42 |
| Поместье Ашаффенбергов.....              | 42 |
| Дом Браунингеров.....                    | 43 |
| Дворец Брунеров.....                     | 43 |
| Пансион «Императорские покои».....       | 43 |
| Особняк Карштадтов.....                  | 44 |
| Хеллин Карштадт-Штампф.....              | 45 |
| Йозеф Шпехт.....                         | 45 |
| Избалованные детки.....                  | 45 |
| «Луиджи и Сальваторе».....               | 46 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| «Крылья пегаса».....              | 46 |
| Бутик мадам Бомарто.....          | 46 |
| Ольд Оденхаус Пантера.....        | 46 |
| Плацдарм.....                     | 47 |
| Капелла Ульрика.....              | 47 |
| Башня Магнуса.....                | 47 |
| Штатное войско Рейкланда.....     | 47 |
| Опрокинутое ведро.....            | 48 |
| Северный храм Сигмара.....        | 48 |
| Обмундирование Райнигера.....     | 48 |
| Казармы 3-го Убершрейкского.....  | 49 |
| Казармы Стражи.....               | 49 |
| Канализация.....                  | 50 |
| Обитатели городских катакомб..... | 50 |
| Скавен, скрытый бегун.....        | 51 |
| Гигантская стая крыс.....         | 51 |
| Брандт, доппельгангер.....        | 51 |
| Предмесья.....                    | 52 |
| Скотный рынок.....                | 52 |
| Моррово поле.....                 | 52 |
| «Оловянная шпора».....            | 52 |
| Бойцовые псы и медведи.....       | 53 |

## ПРОВИНЦИЯ УБЕРШРЕЙК

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Герцогство Убершрейк.....                             | 54 |
| Эрцгерцогство Верхний Тойфель.....                    | 54 |
| Баронство Даменталь.....                              | 54 |
| Баронство Тойфельгаль.....                            | 55 |
| Графство Вдовьей Долины.....                          | 56 |
| Герцогство Ашаффенберг.....                           | 56 |
| Герцогство Чёрной Скалы<br>и баронство Грауштадт..... | 57 |
| Герцогство Грауверк-и-Карштадт.....                   | 58 |
| Марка Перевала Серой Дамы.....                        | 58 |
| Рабочий стол Эмануэлы Нахт.....                       | 59 |

## ТЁМНЫЕ КУЛЬТЫ

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Кхорн.....                                        | 60 |
| Алый Череп.....                                   | 60 |
| Нургл.....                                        | 60 |
| Тинейское Общество.....                           | 60 |
| Селяне Саалья.....                                | 61 |
| Слаанеш.....                                      | 61 |
| Сакральный Орден Пристального Взора.....          | 61 |
| Круг Невредимой Плоти.....                        | 62 |
| Тзинч.....                                        | 62 |
| Ускользящее Понимание.....                        | 62 |
| Расколотое Око.....                               | 63 |
| Прочие культы.....                                | 63 |
| Желтопузые.....                                   | 63 |
| Безликие.....                                     | 64 |
| Култ Болотного Короля.....                        | 64 |
| Болотный Король,<br>болотный осьминог-мутант..... | 64 |

Группа разработки: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл

Писатели: Энди Лоу, Эндрю Лиск

Помощники писателя: Линдси Лоу, Т. С. Лойкарт

Художники-иллюстраторы: Майкл Франчина, Ральф Хорсли, Энди Лоу,

Сэм Мэнли, Джонатан О'Донохью, Скотт Парди, Эрин Ри, Жанин ван Мозель

Художник-оформитель и верстальщик: Пол Борн

Картограф: Энди Лоу

Вычитка: Джейкоб Роджерс

Издатель: Энди Лоу

Авторы WFRP: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл

Особая благодарность: Games Workshop

И суперособая благодарность ребятам из Fatshark за товарищескую помощь в работе над книгой: <http://www.fatsharkgames.com>

Оригинальное англоязычное издание: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Stamullen, Co. Meath, Ireland

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Александр Ермаков

Переводчик: Константин «Доктор Кот» Смыков

Редактор: Анастасия «Хима» Гастева

Корректор: Ирина Башкатова

Дизайнер и верстальщик: Мария «Марэн» Шемшуренко

Дизайнер логотипов: Рэйчел Маккен

Координатор клубов и обществ: Алексей Чернык



OFFICIAL  
LICENSED  
PRODUCT



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, логотип с изображением двуххвостой кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также сущности, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (\*), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии. Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.





Город-крепость Убершрейк — одна из самых ярких жемчужин в короне Рейкланда, а величественный мост через реку Тойфель не только являет собой образчик высокого инженерного искусства, но и служит нерушимым символом нашего вечного союза с народом гномов. Убершрейк — средоточие коммерции, место, где сходятся дороги, реки и каналы, соединяющие города и веси всей нашей славной Империи. Издалека Убершрейк кажется безмятежным, но под этой маской скрывается память о беспокойной и кровавой истории. К сожалению, до недавнего времени этот город стenal под пятой жестокого правления Дома Юнгфройдов. Слишком долго это бесчестное семейство угнетало горожан и душило свободную торговлю, алчно зарясь на земли мирных соседей. Веками добрые жители Убершрейка прозябали в скорби и отчаянии, моля об избавлении от кровавой тирании. И вот, слава Сигмару, Его Величество Император Карл-Франц I прислушался к этим мольбам, освободил город и простёр над ним свою строгую, но справедливую руку. Над Убершрейком встаёт заря новой, великой эпохи!





Улицы Херцрейка залиты рейкландской кровью. Трупы добрых, отважных людей висят на стенах только за то, что посмели хранить верности своим сеньорам. Церковь Сигмара убит нас, что все мы должны гнить своих благородных правителей, но в Херцрейке нам же единственной наградой за верность служит петля и короткий полёт в объёмы Морра. Никто не понимает, на каком основании Мёртвое войско Альтдорфа явилось в Херцрейк и отстранило от власти графа Сигизмунда фон Юнгфройда. Император утверждает, что старый граф собирался воевать с герцогством Валленцтайн и что на границе тайно готовилось к вторжению многолюдное войско, однако немногие верят в подобные обвинения, ибо граф всегда был сильным, справедливым правителем и защитником простых людей. Теперь все, от дворян до простых горожан, треплют языками, как базарные кумушки, распуская всевозможные слухи, витающие ныне и под сводами дворцов, и в тёмных подворотнях бедняцких кварталов. Все пытаются понять: что заставило Императора так поступить?





# ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ♦ В УБЕРШРЕЙК ♦



*Так это и есть Убершрейк? Он меньше, чем я ожидал...*

*Слушай мою команду! Занять замок и зернохранилища.*

*Всех Юнгфройдов — если они ещё здесь — ко мне.*

*Всех, кто окажет сопротивление, предать мечу. За Карла-Франца!*

генерал Йендрик фон Даберник

Город-крепость Убершрейк, раскинувшийся у подножия скалистых Серых гор, оберегает перевал Серой Дамы, единственный надёжный торговый путь между Рейкландом и бретонским герцогством Парравон. Вокруг города, по берегам реки Тойфель, простираются плодородные земли Даменталья, а отличные дороги связывают его со всем Рейкландом. Убершрейк процветает за счёт торговли: городские купеческие гильдии зарабатывают целые состояния, экспортируя товары из Бретонии и гномьих королевств Серых гор по всей Империи и далеко за её пределы.

Дороги Убершрейка забиты дилижансами, телегами и лошадьми, везущими товары в город и из города, а в реках и прорытых между ними судоходных каналах не протолкнуться от грузовых барж, юрких лодок и торговых кораблей. Слухи о богатстве и процветании Убершрейка гуляют по Рейкланду, заставляя бедняков со всей Империи стекаться в город в поисках работы.

Благодаря этому непрерывному потоку товаров и людей Убершрейк можно смело считать городом-космополитом. Это место называет своим домом множество полуросликов, а у гномов внутри городских стен и вовсе есть собственный квартал. На улицах и в трактирах Убершрейка можно повстречать уроженца любой из провинций Империи, а среди самих горожан есть и выходцы из Бретонии, и даже небольшая, но сплочённая тилейская диаспора.





Убершрейк является удобнейшим опорным пунктом для старателей, охотников и искателей приключений, отправляющихся в неизведанные дебри Серых гор на поиски добычи, золота, славы или бесславной гибели. В городских тавернах, трактирах и прочих малополезных для здоровья питейных заведениях можно встретить немало покрытых шрамами, выдавших виды ветеранов, всегда готовых порассказать множество историй об опасностях, поджидающих путников в горах, но целеустремлённые новички, как правило, слишком глупы или отважны, чтобы обращать на них внимание.

Совсем недавно правители Убершрейка Юнгфройды были смещены противоречивым и неоднозначным приказом Императора Карла-Франца I. Приказ был подкреплён войсками из столицы Империи — города Альтдорфа, и вспыхнувшие очаги сопротивления были жестоко и решительно подавлены. Первым делом альтдорфцы заняли замок Чёрной Скалы — неприступный внутренний бастион Убершрейка, и теперь их красно-синие ливреи то и дело мелькают по всему городу и его окрестностям. Вооружённые солдаты насаждают волю Императора, невзирая на традиции и чаяния местных жителей, всё ещё ошеломлённых столь стремительным развитием событий.

## История

Дата основания Убершрейка утеряна во тьме веков, но летописцы карака Азгараз утверждают, что изначально город был небольшим укреплённым поселением человеческого племени унберогенов, заложенным за много сотен лет до коронации Сигмара, основателя Империи, взошедшего на престол около 2500 лет тому назад. Удачное расположение на берегу реки Тойфель, в непосредственной близости сразу от нескольких гномьих Твердынь, позволило ему пережить самые трудные времена и стало залогом будущего процветания.

После триумфальной победы Сигмара в битве за перевал Чёрного Пламени люди и гномы заключили союз, и Убершрейк начал быстро богатеть на торговле между двумя народами. Ещё через несколько сотен лет, когда Империя установила дипломатические отношения с Бретонией, Убершрейк достиг высшей точки своего расцвета — городская казна тогда буквально ломилась от богатств, принесённых неиссякаемым потоком товаров и людей.

Тем не менее Парравон, бретонское герцогство, лежащее по ту сторону перевала Серой Дамы, регулярно воевал с Убершрейком (в основном за контроль над этим самым перевалом), и даже самые взаимовыгодные договорённости, провозглашавшие «мир

на вечные времена», как правило, знаменовали собой лишь краткое перемирие.

За минувшие столетия власть над Убершрейком успела побыть в руках у множества благородных семейств, но Дом Юнгфройдов в общей сложности правил значительно дольше прочих (вслед за ним с небольшим отрывом идёт Дом Брунеров). Около 500 лет назад в результате кровопролитной войны за право наследования Юнгфройды стали вассалами Дома Вальфенов, и контроль Вальфенов над Убершрейком и соседними герцогствами настолько укрепился, что глава Дома Випрехт фон Вальфен объявил себя королём.



Несмотря на всеобщее порицание и возмущение со стороны других Домов, свежиспечённый король очень мудро распорядился имеющимися у него богатствами и, совершив ряд щедрых пожертвований на постройку новых храмов, сумел заручиться поддержкой иерархов Церкви Сигмара в Альтдорфе, и Священное Королевство Зуден-Форбергланд процветало на протяжении нескольких сотен лет. Эта эпоха закончилась с началом Великой войны против Хаоса и приходом Магнуса Благочестивого.

## ДРАХЕНФЕЛЬС

Несмотря на длинный перечень врагов, угрожавших городу на протяжении сотен лет его беспокойной истории, начиная с бретонцев и заканчивая зеленокожими, скавенами и нежитью, — ни один из них не представлял для Убершрейка и его окрестностей опасности большей, чем Констант Драхенфельс. Великий чародей, Демонолог, Некромант и Убийца императоров, Драхенфельс жил в Серых горах ещё до основания Убершрейка, а его коварные заговоры попортили немало крови жителям Зуден-Форбергланда. Пагубное наследие Драхенфельса по-прежнему довлеет над городом, а его имя до сих пор произносят шёпотом и пугают им непослушных детей.

Вероятно, наиболее ужасным его злодеянием был Великий Разлом 2203 К. И. Говорят, тогда Драхенфельсу удалось открыть гигантские врата в Царство Хаоса. Земли у подножия Серых гор на целую неделю погрузились в пучину ужаса, безумия и смерти. Легiónы демонов рыскали повсюду в поисках добычи, ужасные мутации превращали людей в чудовищ, небеса рыдали кровавыми слезами, а раскалённый воздух стонал, изливаясь на землю жидким огнём.

Практически всё живое от Богенхафена до Убершрейка было уничтожено. Выжили считанные единицы, но и их эта катастрофа изменила навсегда. Никто точно не знает, как появился Разлом и почему он исчез, но люди до сих пор живут в страхе, опасаясь, что наступит день, когда этот кошмар повторится вновь.



## МАГНУС БЛАГОЧЕСТИВЫЙ

Двести лет назад Империя распалась на бесчисленное множество независимых королевств, княжеств, герцогств, графств, баронств и прочих владений. Там, на этих расколотых и разрозненных землях, родился Магнус фон Бильдхофен. Этому нульнскому дворянину было суждено не только собрать крохотные армии всех провинций в единый кулак, способный сокрушить врага невиданной прежде мощи, но и воссоединить Империю Сигмара.

Когда Магнус повёл армии человечества на север, навстречу бесчисленным ордам Хаоса, зеленокожие воспользовались ситуацией, напали на ослабленный Убершрейк и взяли город. Когда Великая война против Хаоса закончилась и Магнус взойшёл на императорский престол, он обратился к гномам карака Азгараз и поручил им отстроить разрушенный город. В помощь гномам он прислал лучших ремесленников Нульна и Альтдорфа, ещё недавно бывших непримиримыми врагами. Вскоре вокруг города выросли высокие стены, а переживший нашествие замок Чёрной Скалы стал сердцем расширенной системы городских укреплений, усиленных новой цитаделью, названной в честь Императора Башней Магнуса. Разрушенные здания были отстроены заново, стали более высокими, прочными и надёжными, а над рекой Тойфель вознёсся величественный мост.

Для того чтобы вернуться к прежнему ритму жизни, Убершрейку потребовалось всего несколько десятков лет, но город до сих пор несёт на себе шрамы того разорения. Кое-где из речной воды по-прежнему торчат обломки древних строений, многие новые дома возведены на старых фундаментах, а катакомбами, оставшимися от разрушенного Убершрейка, до сих пор активно пользуются бандиты, контрабандисты и бедняки: катакомбы проложены под землёй, а значит, вдаль от глаз жадных домовладельцев и патрулирующих улицы солдат.

Правление Магнуса привнесло в политическую жизнь Империи множество перемен. Благородные семьи, поддержавшие Бильдхофенов, были вознаграждены за свою верность новыми привилегиями и новыми землями, а многие из врагов нового Императора были сурово наказаны. Дом Вальфенов, самопровозглашённых королей Зуден-Форбергленда, был одним из семейств, сполна испытавших на себе гнев Магнуса.

Вальфены были низложены, их королевство стало эрцгерцогством, а бывшие владыки превратились в послушных марионеток в руках своих же бывших вассалов — Юнгфройдов, сделавших к тому времени немалые деньги на возрождении торговли и сумевших с умом воспользоваться новообретённой политической самостоятельностью.

После восстановления Убершрейк на протяжении десятков лет продолжал расти и процветать, делая Юнгфройдов всё богаче и влиятельнее. Бездонные шахты Серых гор снабжали город всевозможными рудами и драгоценными металлами. Процветающая коммерция привлекала в Убершрейк всё новых и новых купцов, ремесленников и путешественников, а вместе с ними и деньги, поступавшие в городскую казну в виде налогов и пошлин.

Это новообретённое богатство привлекло к себе внимание, а затем и зависть со стороны владык Парравона — бретонского герцогства, раскинувшегося по ту сторону перевала Серой Дамы. Когда предлагаемые Убершрейком торговые соглашения перестали казаться им достаточно щедрыми, разразилась война. Стычки в теснинах перевала вскоре выплеснулись в долину, и Убершрейк впервые за долгое время снова оказался в осаде. Та война закончилась мирным договором, согласно которому обе стороны признавали Серые горы нейтральной территорией, но в последующие годы и те, и другие неоднократно нарушали и перезаклучали достигнутые тогда соглашения.

На фоне общих экономических успехов конфликт с Парравоном привёл к тому, что Дом Юнгфройдов на протяжении нескольких поколений возглавляла целая плеяда сильных и политически подкованных дворян, сумевших консолидировать в своих руках беспрецедентную военную, экономическую и политическую мощь. К началу XXV века Юнгфройды, несмотря на усилия соперничавших с ними местных благородных Домов вроде Брунеров, Карштадтов и недавно пожалованных дворянством Ашаффенбергов, властвовали над всей провинцией практически безраздельно. Благодаря неисчерпаемым богатствам герцогства Чёрной Скалы, а также верности и уважению (а то и искренней дружбе) со стороны правителей нескольких соседних провинций положение Юнгфройдов и их могущество казались непоколебимыми.

## ОСАЖДЁННЫЙ УБЕРШРЕЙК

Убершрейк за всю его историю осаждали много раз — как человеческие армии из Бретонии и соседних провинций, так и орды звероловов и зеленокожих. Несколько раз в результате осады от города оставалось лишь пепелище, как это было, например, около тысячи лет тому назад, когда город, обезлюдевший после эпидемии Чёрной чумы, был захвачен скавенами. Крысолюды тогда сожгли и разрушили почти всё, что только можно было разрушить и сжечь. Три года спустя Великий герцог Мандред наконец отбил город обратно, но к тому времени от Убершрейка остались только дымящиеся руины.

Разорённый скавенами город отстроили при помощи гномов карака Азгараз. Этот случай породил шаблон, по которому история Убершрейка развивалась на протяжении сотен лет: городу угрожает опасность; горожане обращаются за помощью к гномам, которые по той или иной причине отказываются им помогать; враги разрушают город; гномы отстраивают город заново, получая за свои услуги кругленькую сумму. Со временем среди патриотически настроенных граждан Убершрейка даже начало зреть недовольство: слишком уж неприглядно смотрелась эта бессовестная эксплуатация, да ещё и со стороны так называемых союзников.

Последняя итерация этого цикла состоялась в годы Великой войны против Хаоса. Защитники Убершрейка отправились на север, и почти беззащитный город пал под натиском спустившейся с Серых гор гигантской орды зеленокожих. Гномы карака Азгараз снова были призваны помочь с восстановлением, но Магнус, будучи дальновидным политиком, решил сделать так, чтобы Убершрейк больше не пришлось поднимать из пепла. Гномы возвели высокие и толстые стены, укрепили рунами Тойфельский мост, а Гродни Верный Молот, главный зодчий и инженер приглашённых Магнусом гномов, до сих пор живёт в городе и консультирует по всем вопросам, связанным с крупномасштабным строительством внутри возведённых им стен. Этот почтенный гном уже давно стал в глазах местных жителей своеобразным талисманом — живой гарантией несокрушимой мощи городских укреплений и вечной дружбы между гномами и людьми Убершрейка.



## Император наносит удар

Недавние перемены в политической жизни Убершрейка для всех оказались неожиданностью. В начале 2512 К.И. Карл-Франц из Дома Хользвиг-Шлиштайн, Великий князь Рейкланда и Император, провёл через Рейкстаг полуночный эдикт, в одночасье отстранивший Юнгфройдов от власти над Убершрейком.

Армия Императора в тот момент находилась неподалёку от Убершрейка и, заняв город стремительным броском, сумела обеспечить исполнение воли Императора. Согласованность действий и скорость их претворения в жизнь косвенно дали понять всем заинтересованным, что произошедшее было отнюдь не сиюминутной прихотью, а кульминацией тщательно продуманного удара по Юнгфройдам, в результате которого представители Дома были вынуждены оставить Убершрейк и укрыться в своих наследных владениях — в землях герцогства Чёрной Скалы.

Несмотря на ропот рейкландских дворян, в самом Убершрейке отношение к произошедшему оказалось смешанным, и основную массу недовольных граждан возмутило не само вторжение, а грубое и жестокое поведение альтдорфских солдат. Так, оставшиеся в Убершрейке солдаты Юнгфройда были совершенно безосновательно обвинены в предательстве и перебиты до последнего человека, а их тела вывешены на мосту и городских стенах на всеобщее обозрение и поругание.

Старая Городская стража была распущена, а новые стражники, призванные навести в городе имперские порядки, набраны из рядов альтдорфского Штатного войска. И хотя среди местных жителей осталось немало сторонников Дома Юнгфройдов, лишь немногие из них оказались достаточно отважными или глупыми для того, чтобы заявлять об этом во всеулышание, особенно если учесть, насколько быстро местные политики научились использовать альтдорфцев как оружие в борьбе за власть.

Напряжённость, воцарившаяся в Убершрейке, отразилась, как в зеркале, сначала на провинции, а затем и на всём Рейкланде. Мелкие дворяне увлечённо бросились делить то, что осталось после падения Юнгфройдов, а более маститых и опытных политиков, никогда не забывающих подумать о том, что будет дальше, охватили тревожные мысли. В конце концов, низвержение Юнгфройдов могло пошатнуть стабильность Империи — ведь если Император способен бросить вызов могущественному и богатому семейству вроде Юнгфройдов, что может помешать ему при желании захватить земли любого другого благородного дома?

Ответ на этот вопрос выглядел достаточно очевидным, так что многие могущественные дворяне Рейкланда отправились в Альтдорф — лично представлять свои интересы в Рейкстаге и сде-

лать всё возможное для того, чтобы отвести от себя взор «слепого» имперского правосудия. Конечно, многие из них заодно решили нарастить и собственную военную мощь: если дипломатия не поможет, войскам Альтдорфа хотя бы будет дан достойный отпор.

С другой стороны, зажиточные убершрейкские бюргеры расценивают происходящее как шанс приумножить собственное богатство и влияние, избавившись от власти занятых своими внутривластными играми благородных домов. Городской совет быстро провозгласил новый курс, призванный обеспечить в провинции порядок и процветание за счёт получения Убершрейком статуса вольного города — самоуправляющегося, свободного от власти дворян и подчиняющегося только самому Императору. Естественно, подобная перспектива не может радовать местную аристократию, но лишь немногие осмеливаются открыто выступать против Городского совета, опасаясь вызвать гнев Альтдорфа.

В целом же в Убершрейке пока царит неопределённость, вызванная главным образом тем, что причины и долговременные последствия предпринятых Императором действий до сих пор не ясны. Официальным мотивом вмешательства Карла-Франца послужило обострение отношений между герцогствами Убершрейк и Валленштайн — по крайней мере, согласно внесённому на обсуждение в Рейкстаг полуночному эдикту, граф Сигизмунд фон Юнгфройд обвинялся в подготовке к войне с Валленштайном и, таким образом, в злоупотреблении дарованными ему герцогскими вольностями.

Однако, несмотря на то, что между Валленштайнами и Юнгфройдами действительно никогда не было особой любви, ни одно из предпринятых ими действий не выходило за рамки привычной для всех имперских дворян мелкой «добрососедской» грызни. Одни, указывая на баснословное богатство Дома, обширные наследные владения в Серых горах и неоспоримое личное влияние самого графа, утверждают, что Сигизмунд фон Юнгфройд просто стал слишком опасен. Другие беспокоятся, что Карл-Франц I попросту сошёл с ума, и считают вторжение в Убершрейк признаком паранойи и буйного помешательства. Третьи же полагают, что Император — всего лишь марионетка в руках коррумпированных придворных, преследующих свои собственные шкурные интересы.

Как бы то ни было, никто из спорщиков и не думает отрицать тот факт, что вторжение в Убершрейк стало событием, раз и навсегда изменившим политическую жизнь Рейкланда. Некоторые даже серьёзно опасаются, что дворяне, стремясь защитить свои земли и привилегии от чинимого Императором произвола, рано или поздно возьмутся за оружие, и тогда Империю неизбежно охватит пламя кровопролитной гражданской войны.





# ЛЕТОПИСЬ УБЕРШРЕЙКА

Подборка самых значимых событий в истории провинции Убершрейк

## Около –500 К. И.

Человеческое племя унберогенов оседает у подножия Серых гор. Небольшой укрепленный городок становится близнецом первого основанного унберогенами поселения, Рейхсдорфа (современный Альтдорф), и получает имя Уберсрейхдорф (Верхний Рейхсдорф). Через несколько сотен лет он становится Уберсрейхом, а затем превращается в Убершрейк.

## –30 К. И.

Появление двухвостой кометы знаменует собой рождение Сигмара, князя унберогенов. Согласно форбергландской традиции, это произошло в Убершрейке, но когда с Серых гор в долину хлынули полчища обезумевших от вида кометы орков, княжеской семье пришлось бежать на север, в Рейхсдорф. Альтдорфская Церковь Сигмара не согласна с такой интерпретацией и считает эту легенду апокрифом.

## 82 К. И.

В Убершрейке заканчивается строительство храма Сигмара, освященного первым Великим Теогонистом Йоханом Хельструмом. Это здание становится третьим из построенных в честь Сигмара храмов.

## Около 150 К. И.

В Убершрейке набирает силу Юнге Фревида, младшая ветвь клана Фревида из племени унберогенов.

## 197 К. И.

Родоначальник Дома Юнгфройдов Одалрих фон Юнгефревида становится владыкой Убершрейка и принимает титул херицога (герцога). Это древнейший из известных предков Дома Юнгфройдов.

## 828 К. И.

Согласно летописям карака Азгараз, население Убершрейка достигает отметки в десять тысяч жителей и Верховный Король посылает эмиссаров, которым поручает наладить с соседями дружеские взаимоотношения и заодно присматривать за быстрорастущим поселением.

## 881–970 К. И.

*Первая Парравонская война.* Воины Рейкланда преодолевают перевал Серой Дамы и захватывают значительную часть пло-

дородных земель, принадлежащих человеческим племенам бретониев под управлением дюка де Парефона. Несмотря на то что в военном смысле поход заканчивается победой, местные жители отказываются присягать захватчикам и, укрывшись в Серых горах, разворачивают против них партизанскую войну. Тем не менее Империя продолжает колонизацию и называет новую провинцию Грауэсландом, однако удержать её не получается: под предводительством вождя по имени Жиль, бретонцы выбивают рейкландцев со своей земли и отесняют их на юг, за перевал Серой Дамы.

## 978 К. И.

Племена бретониев присягают на верность Жилю Объединителю, основателю Бретонии. Дюк де Парефон приносит присягу новому королю и становится герцогом Парравона, а земли по ту сторону перевала Серой Дамы от Убершрейка становятся частью нового могучего государства.

## 1111–1115 К. И.

*Чёрная чума.* Жертвами Чёрной чумы становятся многие тысячи людей; в Убершрейке в живых остаётся лишь несколько сотен человек. Глава Дома Юнгфройдов покидает город и в надежде спастись от эпидемии запирается в своём родовом замке в Серых горах.

## 1121 К. И.

Проникнув в город по реке Тойфель, Убершрейк захватывают скавены. На протяжении следующих трёх лет разорённый город служит им опорной базой для набегов на окрестные земли.

## 1124 К. И.

Великий герцог Мандред Мидденландский освобождает Убершрейк от скавенов. Город лежит в руинах. В этом же году Мандред становится Императором.

## 1221 К. И.

Убершрейк отстраивают заново при помощи гномов карака Азгараз. Гномы также прокладывают подземную канализацию с многократным заделом на будущее. Новыми правителями города становятся отпрыски Дома Брунеров из южного Хейгеркрюбса. В течение следующих сотен лет власть над городом несколько раз переходит от од-

ной благородной семьи к другой, пока, наконец, снова не возвращается в руки Брунеров.

## 1681 К. И.

*Ночь живых мертвецов.* Покойники поднимаются из своих могил и за одну ночь уничтожают половину населения Убершрейка. Герцог Ламберт фон Брунер запрещает Церкви Морра отныне и впредь разбивать свои Сады в пределах городских стен. Устроенное за городом кладбище называют Морровым полем.

## 1707 К. И.

*ВАААГХ! Горкила.* Убершрейк осаждают зеленокожие. Подкрепление, присланное гномами из карака Азгараз, разбито. Убершрейк взят. Босс Горкил вторгается в Серые горы, разоряет карак Бранар и устраивает себе логово в его древних чертогах. В 1711 К. И. ВАААГХ! Горкила присоединяется к ВАААГХ! Горбада.

## 1714 К. И.

Дом Брунеров финансирует постройку замка Чёрной Скалы. На строительство крепости идёт камень, добытый из каменоломен Юнгфройдов в Серых горах.

## 1813 К. И.

Убершрейк перекрывает перевал Серой Дамы, чтобы предотвратить распространение бушующей в Бретонии Красной оспы.

## 1940 К. И.

*Отравленный пир.* Великий чародей Констант Драхенфельс использует магию, чтобы отравить на пиру всех членов правящей Убершрейком династии Брунеров. Помимо Брунеров погибают представители многих других дворянских семей Рейкланда и сам Император Каролус Абернауэр. Юнгфройды стремительно занимают город и замок Чёрной Скалы. Немногочисленные выжившие отпрыски Дома Брунеров находят убежище в герцогстве Вальфен.

## 2009 К. И.

Рейкстаг официально признаёт Юнгфройдов новыми правителями Убершрейка. Этот декрет вызывает закономерное и вполне обоснованное негодование Вальфенов, заключивших брачный союз с Домом Брунеров и посему полагающих себя их полноправными наследниками.



### 2010 К. И.

В результате неудачных переговоров о разделе Убершрейка герцог Випрехт фон Вальфен объявляет о разрыве вассальных отношений с князьями Рейкланда.

### 2012 К. И.

Войска герцога Випрехта осаждают Убершрейк, и Юнгфройды соглашаются стать вассалами Вальфенов в обмен на власть над городом и прилегающими к нему землями. Випрехт берёт в заложники детей Юнгфройдов и отправляется в завоевательный поход против соседей.

### 2015 К. И.

Покорив и объединив под своим флагом Бёрн, Дункельберг, Фалькенхайн, Хаальштайн, Штиммесвальд, Убершрейк и Валленштайн, Випрехт фон Вальфен объявляет себя королём Зуден-Форбергленда.

### 2049 К. И.

В ходе *Первой вампирской войны* (2012–2051 К. И.) лорд-вампир Влад фон Карштайн осаждает Убершрейк во главе армии нежити и своих смертных вассалов из Сильвании. Карак Азгараз не отвечает на призывы о помощи, и ранней осенью фон Карштайн берёт город. Герцогиня Илона фон Юнгфройд, находившаяся в замке Чёрной Скалы, попадает в плен и пропадает без вести.

### 2141–2149 К. И.

*Вторая Парравонская война.* Адальман, король Зуден-Форбергленда, отправляет войска Убершрейка на север в помощь своим рейкландским союзникам в *Третьей вампирской войне* (2124–2145 К. И.) против орд нежити лорда-вампира Манфреда фон Карштайна. Дюк Парравона посылает армию через перевал Серой Дамы и наносит неожиданный удар, намереваясь захватить Убершрейк. За время войны город дважды подвергается разграблению, но замок Чёрной Скалы так и остаётся неприступным.

### 2203 К. И.

*Великий Разлом.* Над замком Драхенфельс разверзаются врата в Царство Хаоса. На протяжении недели демоны властвуют в долинах у подножия Серых гор. За это время население Убершрейка сокращается с пятнадцати до полутора тысяч жителей.

### 2302 К. И.

*Великая война против Хаоса.* Солдаты Убершрейка отправляются вслед за Магнусом фон Бильдхофеном в Кислев, навстре-

чу неисчислимой армии Хаоса, наступающей на земли Старого Света с севера.

### 2303 К. И.

*ВAAAГХ! Задрага.* Пока солдаты Убершрейка воюют на севере, город осаждают спустившаяся с Серых гор орда зеленокожих. Карак Азгараз отказывается прислать помощь, и орки разоряют Убершрейк. Затем зеленокожие отправляются на запад и вторгаются в баронство Бёрн.

### 2304 К. И.

Заладрин, король карака Азгараз, встречается с только что коронованным Императором Магнусом I и соглашается помочь с восстановлением Убершрейка. Один из пунктов соглашения подразумевает возведение вокруг города стены «в тридцать гномов высотой». Яростные споры о том, кого из гномов использовать в качестве меры, продолжаются ещё три десятка лет: сначала хитроумный король Заладрин предлагал в качестве кандидатуры свою новорождённую дочь.



### 2308–2310 К. И.

*Третья Парравонская война.* Парравон наносит удар, рассчитывая остановить агрессивную военную экспансию Убершрейка, отправным пунктом для которой служит начавший отстраиваться город. Бретонцев отбрасывают в конце 2309 К. И., и войска под командованием графа Хальдебранда фон Юнгфройда в ответ осаждают Парравон. Кампания заканчивается мирным договором, заключённым при посредничестве короля Заладрина из карака Азгараз.

### 2401–2405 К. И.

*Четвёртая Парравонская война.* Несмотря на то что за три года войны Убершрейк дважды оказывался в осаде, город взять так и не удалось, однако его население

уменьшилось почти на две трети, до шести тысяч жителей.

### 2420–2422 К. И.

*ВAAAГХ! Грома.* Нашествие бесчисленных тысяч зеленокожих захлестывает Убершрейк и беспрепятственно опустошает почти весь Форбергленд, практически не встречая сопротивления со стороны Императора Дитера IV, запершегося в Альддорфе с большей частью своего Штатного войска. В результате длительной осады население Убершрейка сокращается до трёх с небольшим тысяч жителей.

### 2474 К. И.

*Пятая Парравонская война.* Ранней весной дюк Гастон де Парравон осаждает Убершрейк и разоряет провинцию, прежде чем на вторжение успевает отреагировать Штатное войско Рейкланда. Шесть месяцев спустя Гастон спокойно отступает через перевал Серой Дамы.

### 2491 К. И.

*Битва за Ла-Мезонтааль.* Скавены и нежить вторгаются на перевал Серой Дамы. Бретонцам удаётся отбить нападение. Отсутствие поддержки со стороны Убершрейка способствует дальнейшему усилению политической напряжённости в отношениях с Парравоном.

### 2495 К. И.

Граф Сигизмунд фон Юнгфройд наследует герцогство Убершрейк после смерти своего отца. Сигизмунд немедленно перевозит свой двор в Убершрейк и делает своей резиденцией замок Чёрной Скалы. Вскоре он проявляет себя как один из самых блистательных политических и военных лидеров своего времени и наглядно демонстрирует абсолютную беспристрадность и безраздельную преданность интересам собственной семьи.

### 2512 К. И.

*Освобождение Убершрейка.* Император Карл-Франц I проводит через Рейкстаг неожиданный полуночный эдикт, занимает Убершрейк и вынуждает Сигизмунда фон Юнгфройда бежать в герцогство Чёрной Скалы. Формально город и прилегающая к нему провинция остаются без правителя, но фактически почти все его обязанности исполняют присланные Карлом-Францем Имперские герольды. Пока неясно, как происходящее отразится на будущем Убершрейка и всей Империи.



## УБЕРШРЕЙК СЕГОДНЯ

Когда Юнгфройды покинули город перед лицом наступающей альтдорфской армии, они прихватили с собой сотни лоялистов — несколько городских кварталов практически опустело, и их жители бежали на земли герцогства Чёрной Скалы. Это привело к тому, что население города уменьшилось до пяти тысяч человек. Помимо людей в городе проживает несколько сотен полуросликов, а также порядка тысячи гномов Давихафена — гномьего квартала Убершрейка. Большая часть этих гномов — уроженцы Потерянных Твердынь: караков Дракени, Занда и Бранар. Представители действующих Твердынь — по большей части из караков Бараз и Азгараз — в основном занимаются тем, что блюдут торговые интересы своих сородичей из Серых гор. Гномы предпочитают держаться замкнуто и не вмешиваться в «человечьи споры» по поводу текущего статуса города на политической карте Империи. Кроме того, в Убершрейке проживает несколько огров — в основном наёмников и телохранителей на службе у полуросличьих кланов. Реже всего в городе встречаются эльфы, и практически каждое появление представителей этого древнего народа непременно сопровождается недобрými взглядами, разинутыми от удивления ртами и непрстойными замечаниями.

То, что осталось от Городской стражи, в настоящий момент находится под контролем альтдорфской военщины, и основные её усилия направлены на искоренение лоялистских настроений. К тому же солдаты банально не знакомы с городом и его реалиями, и этим активно пользуется местный лихой люд. В частности, полуросличий клан Лоухэвенов — успешное преступное семейство, промышляющее бандитизмом и вымогательством по всему Рейкланду, — сумел мастерски воспользоваться воцарившимся хаосом и вытеснил или подмял под себя множество других криминальных группировок. Конечно, без проблем не обошлось: в трущобах под мостом объявился неведомый главарь по кличке Барон, который объединил под своей рукой местных громил, воров и бездельников, заставив их действовать заодно и эффективно противостоять как вторжениям Лоухэвенов, так и облавам Городской стражи. Именно поэтому отец Эмминг из Церкви Сигмара активно поддерживает альтдорфцев, непрестанно призывая горожан к спокойствию и единению в эти тревожные времена.

## ПРАВИТЕЛИ ГОРОДА

После свержения графа Сигизмунда фон Юнгфройда Убершрейк остался без формального правителя. Конечно, эрцгерцог фон Вальфен, владыка южных земель Форбергленда, мог бы претендовать и на Убершрейк, но он не станет этого делать, поскольку тогда гнев Императора может обрушиться ещё и на него. Сейчас ежедневными делами города при поддержке местного Городского совета занимаются личные представители Императора — леди Нахт и генерал фон Даберник. До недавнего времени роль Городского совета была чисто совещательной и церемониальной, но сейчас его члены неожиданно для самих себя почувствовали вкус реальной власти.

Такое положение вещей до сих пор показывало себя с лучшей стороны, но всем с самого начала было понятно, что это лишь временное решение и что беспорядки в городе могут вспыхнуть в любой момент.



## Альтдорфцы

В Убершрейк по приказу Императора было отправлено пять с лишним сотен солдат. Представлять интересы Карла-Франца I в городе было поручено двум разительно отличающимся друг от друга Имперским герольдам. Непосредственным командиром оккупационного корпуса является генерал Йендрик фон Даберник. Генерал — строгий и непреклонный вояка, давно разменявший четвёртый десяток лет, обладатель роскошных, тщательно ухоженных усов. Свои светлые, густо напыленные волосы он укладывает в причёску, называемую двухвостой кометой, — жест, призванный наглядно демонстрировать присущее ему благочестие. В общении фон Даберник предпочитает командный тон и никогда не показывается на людях без сшитого по индивидуальному заказу красно-синего мундира, золочёной кирасы, увешанной орденами перевязи и зелёного, расшитого золотом бархатного плаща.

Однако, несмотря на внушительный вид фон Даберника, истинная власть находится в руках другого Имперского герольда — спокойной и учливой леди Эмануэллы Нахт, статной, потрясающе красивой женщины с тёмными волосами, высокими скулами и взглядом, способным усмирить мантикору. Она всегда одевается по последней придворной моде, а наброшенный на плечи зелёный бархатный плащ закалывает изящной фибулой, усыпанной драгоценными камнями.

В то время как бургомистр и гильдмейстеры Убершрейка расшаркиваются перед фон Даберником, большая часть городского дворянства — в первую очередь Ашаффенберги и Брунеры — пытается завоевать расположение неуловимой леди Нахт.

## КАКОЙ СЕЙЧАС ГОД?

Эта книга подразумевает, что сейчас в игровом мире идёт 2512 К. И., а причины захвата Убершрейка альтдорфскими войсками подробно изложены на страницах кампании «Враг внутренний», точнее в первой её части, которая называется «Враг в тени». Если ты хочешь, чтобы ваш Убершрейк развивался так же, как и наш, то в 2516 К. И. он должен стать вольным городом под управлением совета гильдмейстеров и священнослужителей, а в начале 2520-х — подвергнуться ужасающему нашествию скавенов и звероловдов. Естественно, история Убершрейка может пойти по совершенно иному пути, особенно если в ход событий вмешаются персонажи игроков. Кое-что на эту тему можно найти на страницах сборника приключений «Неспокойные ночи и трудные дни».



## Городской совет

Когда Убершрейком правили Юнгфройды, роль Городского совета была чисто совещательной и собирался Совет только по особому распоряжению графа. Однако, когда на смену фон Юнгфрейду пришли Имперские герольды, Совету было приказано делать всё необходимое для поддержания в Убершрейке статус-кво до тех пор, пока не будет назначен новый правитель. Так бургомистр, сам того не ожидая, оказался на арене большой политической игры, полной смертельных опасностей, коварных ловушек и, конечно, безграничных возможностей.

В настоящее время бургомистром Убершрейка и главой Городского совета является Эрнст Малер, крупный усатый мужчина, страстный любитель вычурных шляп и вкусной еды. Помимо него в Совет входят гильдмейстеры шести богатейших городских гильдий: Гильдии Купцов, Лодочников, Корабелов и Свечников, Кузнецов, Возчиков и Плотников.

В попытке консолидировать свою власть над городом бургомистр обратился к неофициальному лидеру гномьего сообщества Убершрейка Гродни Верному Молоту но тот счёл поступок Императора по отношению к Юнгфройдам бесчестным и отказался ввязываться в это неприглядное мероприятие.

Ближайшим союзником бургомистра является Ганс Фурман, гильдмейстер Гильдии Возчиков. Фурман — настоящий гигант, который только и делает, что помыкает окружающими, наслаждаясь новообретённой властью. Фурман — большой любитель айльхартских вин, готовый щедро платить поставщикам за хороший товар, но при этом неспособный отличить на вкус драгоценный купаж от дешёвого кабацкого пойла. Пристрастие к вину и красивой жизни уже успело наложить на Фурмана свой отпечаток в виде нездорового красного цвета лица, внушительного брюха и периодических приступов подagra.

## Церкви

Наибольшей популярностью в Убершрейке пользуется Церковь Сигмара: только в пределах городских стен ей принадлежит целый десяток храмов и часовен. Однако помимо неё значительным влиянием обладают и другие Церкви — пре-

жде всего Церкви Верены и Шалии, главные храмы которых расположены на самой большой городской площади.

Кроме того, в Доках есть процветающий храм Кати и посвящённый Ранальду игровой дом, а за стенами Плацдарма возвышается на удивление большой храм-крепость Ульрика.

После свержения Юнгфройдов Городской совет обратился к лидерам Церквей Сигмара, Верены и Шалии с просьбой о помощи в организации управления городскими делами, но никто из них пока не принял этого предложения.

## Дворяне

Убершрейк — родина нескольких десятков благородных Домов, связанных друг с другом сложной сетью браков, союзов и вендетт. Самыми могущественными из всех являются Брунеры, Ашаффенберги и впавшие в немилость Юнгфройды, а подавляющее большинство остальных дворянских семей — их вассалы, преследующие интересы своих влиятельных сеньоров в стремлении заслужить их признание и расположение.

Однако после вмешательства Императора сложившийся за сотни лет статус-кво претерпел кардинальные изменения. Брунеры слишком заняты ликованием над участью Юнгфройдов, чтобы попытаться занять их опустевшее место, так что Ашаффенбергам или другому достаточно честолюбивому благородному Дому представляется уникальная возможность сделать в этой игре первый ход.





## По пути в УБЕРШРЕЙК

Город Убершрейк имеет огромное экономическое, промышленное и военное значение и при этом является неприступной цитаделью, защищающей самый плодородный регион Рейкланда и один из самых важных для Империи торговых путей. Именно поэтому в Убершрейке можно повстречать представителя любого народа и рода занятий, а тем, кто отправляется в дальнюю дорогу, рынки Убершрейка могут предложить широчайший в Рейкланде выбор снаряжения и припасов (в этом смысле Убершрейк уступит разве что Альтдорфу). Всё это, конечно же, делает Убершрейк излюбленным пунктом сбора для землепроходцев, любителей древностей и глупцов, клонившихся на слухи о золоте, найденном в Серых горах.

Несмотря на то что в Убершрейк и в самом деле может занести кого угодно, для ведущих, желающих вписать этот город в свою кампанию, мы приводим целый ряд простых сюжетных зацепок, которые можно использовать как способ заманить туда персонажей игроков.

- С гонцом, направлявшимся в Убершрейк, по дороге стряслась беда, и теперь он лежит на постоялом дворе со сломанной ногой. Компания, на которую работает гонец, готова щедро заплатить, чтобы послание как можно скорее добралось до трактира «Дом на мосту» (см. стр. 15), и заплатит вдвое больше, если вместе с посланием будет доставлен и раненый гонец.
- Пара с ребёнком направляется в Убершрейк в поисках постоянной работы. Супругов очень беспокоят слухи о пропажах без вести путешественников и дурная слава патрулирующих дороги альтдорфских солдат, поэтому они ищут тех, кто согласится защищать их в пути. На самом же деле они мутанты, которые хотят быстро и незаметно добраться до города. По прибытии в Убершрейк они отправятся в Дункельфойхт (см. стр. 30), чтобы присоединиться к своим товарищам из культа Ускользящего Понимания (см. стр. 62).
- Гензель фон Граузее получает письменный приказ вернуться в Убершрейк, чтобы поддержать Ашаффенбергов в их погоне за властью над городом. Фон Граузее отправляется в путь, и ему нужны не только телохранители, но и надёжные и быстрые гонцы, способные доставить в поместье Ашаффенбергов (см. стр. 42) ответное письмо с сообщением о его скором прибытии, причём так, чтобы об этом не прознали многочисленные враги.

- Долгий и ожесточённый имущественный спор между двумя мелкими землевладельцами наконец был решён. Уладивший дело магистрат знает, что без высшей санкции этот спор вспыхнет вновь не позднее чем через несколько лет, и решает заверить подписанные бумаги не где-нибудь, а в Убершрейке, в храме Верены (см. стр. 33). Ей нужен кто-то, кто смог бы доставить пакет с документами, но проблема в том, что оба землевладельца уже пожалели о сделке и твёрдо намерены сделать так, чтобы бумаги так и не дошли до адресата.
- Штатное войско Убершрейка набирает добровольцев, поскольку большая часть солдат покинула город вместе с Юнгфройдами, и в настоящий момент практически все его функции — включая функции Дорожной и Городской стражи — вынуждены выполнять альтдорфские войска. Генералу фон Дабернику (см. стр. 19) это, естественно, не по душе — и вот по всему южному Рейкланду появляются объявления, призывающие всех желающих вступать в ряды доблестных защитников Убершрейка: там их научат быть стражниками и солдатами, чья верность принадлежит Императору, а не Юнгфройдам.
- Компания «Луиджи и Сальваторе» (см. стр. 46) занимается продажей предметов роскоши в крупнейших городах Империи. Однако почти никто не знает о том, что эта почтенная компания активно скупает краденое, приобретая самый высокочеловеческий товар по бросовой цене. Купленное добро затем перевозят в другой магазин «Л&С», подальше от места покупки, и спокойно перепродают с многократной наценкой. Решив воспользоваться охватившей Убершрейк суматохой, местное руководство «Л&С» активно ищет воров и взломщиков, готовых проведать обезлюдившие купеческие и дворянские дома в поисках хорошей добычи, и контрабандистов, способных ввозить товары из других городов и вывозить то, что было украдено в Убершрейке.
- Со всего Караз Анкора (по-гномы это означает «вечное царство») в Убершрейк стекаются раздражённые дипломатические делегации. Большая часть гномьих Твердынь вела дела с Юнгфройдами, и теперь все хотят узнать, действуют ли заключённые сотни лет назад договоры. Им требуются надёжные проводники, опытные лодманы и, конечно, крепкие гномы, способные обеспечить им безопасность на время долгого путешествия. Все делегации намерены следовать одному и тому же плану действий: добраться до Давихафена (см. стр. 22) и высказать своё негодование непосредственно леди Нахт (см. стр. 19). Причём отнюдь не единожды.





# ◆ УБЕРШРЕЙК ◆

## ПАМЯТКА ДЛЯ ГОСТЕЙ



*Говорят, что если сидеть на берегу реки достаточно долго, можно увидеть, как по ней проплывают трупы твоих врагов. Что ж, по Тойфелю много чего плавает, и трупы — это ещё не худший вариант...*

Бабуля Рюггер, владелица пансиона Рюггер — самой дешёвой гостиницы во всём Убершрейке

В Убершрейке определённо есть на что посмотреть: тут и неприступные башни замка Чёрной Скалы, и бурные воды реки Тойфель, и гигантская рыночная площадь, украшенная памятником в честь Магнуса Благочестивого, взиравшего на одну из самых знаменитых достопримечательностей города-крепости — Убершрейкский мост. Убершрейк, недаром именуемый Перекрёстком Рейкланда, контролирует горный перевал, соединяющий Империю и Бретонию, и, являясь одним из важнейших торговых центров Империи, обладает отлично развитой сферой услуг: среди местных трактиров и постоялых дворов найдётся заведение на любой вкус и кошелек, а торговцы готовы предложить покупателям любые товары, как легальные, так и запрещённые.

За время существования города местные жители настолько привыкли к чужестранцам, что готовы иметь дело с кем угодно, лишь бы тот был готов покупать, продавать или пускать денежки в оборот. Горожане прекрасно понимают, что благосостояние Убершрейка зиждется на свободной торговле (обложенной соответствующими пошлинами) и непрерывном потоке приезжих (готовых платить положенные налоги), а потому — в большинстве своём — относятся к купцам и гостям города приветливо и радушно.

Всякому, кто желает войти в Убершрейк, надлежит проследовать к ближайшим городским воротам — в утренние и вечерние часы перед ними образуются длинные очереди. Без очереди пропускают только гостей с правильно оформленными подорожными грамотами, дворян, коллежских магов, членов местных гильдий и должным образом зарегистрированные экипажи. Вдоль этих очередей нередко прохаживаются лоточники, торгующие вразнос памятными безделушками, священными артефактами, молитвенными свитками и местными деликатесами.

### Пути сообщения

Убершрейк, будучи городом-крепостью стратегического значения, является настоящим транспортным узлом, включающим в себя множество удобных путей сообщения, причём как водных, так и сухопутных. В город ведёт четыре основных тракта: Богенхафенский, Ауэрсвальдский, Нульнский и Парравонский. Парравонский тракт ведёт в Серые горы, через нейтральный Фругельхорн и дальше, в Бретонию. За торговой факторией Азгараза, отмечающей место слияния Парравонского тракта и дороги в карак Азгараз, качество дорожного полотна резко ухудшается. Весной и летом можно часто видеть, как вниз по Парравонскому тракту со стороны перевала Серой Дамы спускаются длинные вереницы тяжело гружённых повозок. Численность таких караванов может достигать четырёх десятков телег, везущих товары из Бретонии и гномьих Твердынь Серых гор. Тем не менее, невзирая на несомненную важность всех че-

### ПРАЗДНИКИ УБЕРШРЕЙКА

Рейкланд славится на всю Империю всевозможными народными гуляниями, и Убершрейк в этом плане — отнюдь не исключение. Помимо общих для всей Империи празднеств в городе регулярно проводятся карнавалы, ярмарки и фестивали местного значения. Вот лишь некоторые из них:

| Праздник            | Дата            | Повод                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Цвибельфест</b>  | 2-я неделя зимы | <b>Лук.</b> На городских площадях устанавливают прилавки, и крестьяне со всей провинции съезжаются в город, чтобы торговать выращенным за год луком. Горожане запасаются луком на зиму и устраивают всевозможные луковые забавы |
| <b>Зильбурмессе</b> | 5 зоммерцайта   | <b>Изделия из серебра.</b> Убершрейк славится своими изделиями из серебра. Эта ярмарка, может, и не самая большая в году, однако стабильно приносит городу солидный доход                                                       |
| <b>Магнустаг</b>    | 10 сигмарцайта  | <b>Магнус Благочестивый.</b> Круглосуточный карнавал, в ходе которого городские кварталы стремятся перешеголять друг друга, выстроив самого большого Магги — изваяние, изображающее Магнуса Благочестивого                      |
| <b>Бринкульти</b>   | 1 ярдрунга      | <b>Золотые украшения гномьей работы.</b> Ярмарка золотых изделий работы гномов из Давихафена и Серых гор                                                                                                                        |



тырёх основных дорог, наиболее загруженной и востребованной из них является Нульнский тракт.

И всё же большая часть грузов попадает в Убершрейк и вывозится из него по реке. Тойфель служит главным средством сообщения между Убершрейком и принадлежащим Дому Юнгфройдов герцогством Чёрной Скалы. В верховьях Тойфеля судоходство ограничивает теснина Шлюссельшлосшойхт. До недавних пор сырьё, добытое в шахтах Чёрной Скалы, грузили на баржи и отправляли по Тойфелю напрямик в Убершрейк, но после изгнания Сигизмунд фон Юнгфройд предпочёл пускать баржи в обход, по Хейгеркрюбскому каналу, и в результате город начал испытывать резкую нехватку угля. В низовьях Тойфель впадает в реку Рейк, на берегах которой стоит Альтдорф. Прямой и быстрый путь сообщения со столицей — это ещё один фактор, повышающий стратегическое значение Убершрейка.

Хейгеркрюбский канал и канал Серой Дамы — это сравнительно недавний проект эрцгерцога Верхнего Тойфеля. Канал Серой Дамы напрямую ведёт к Нульну, позволяя срезать солидный крюк — вниз по Тойфелю до Рейка, а потом вверх по Рейку до Нульна. Хейгеркрюбский канал соединяет Тойфель с рекой Таме, позволяя выйти через Боген на просторы Рейка чуть ниже Альтдорфа и, что куда более важно, добраться до Карробурга и Мариенбурга.

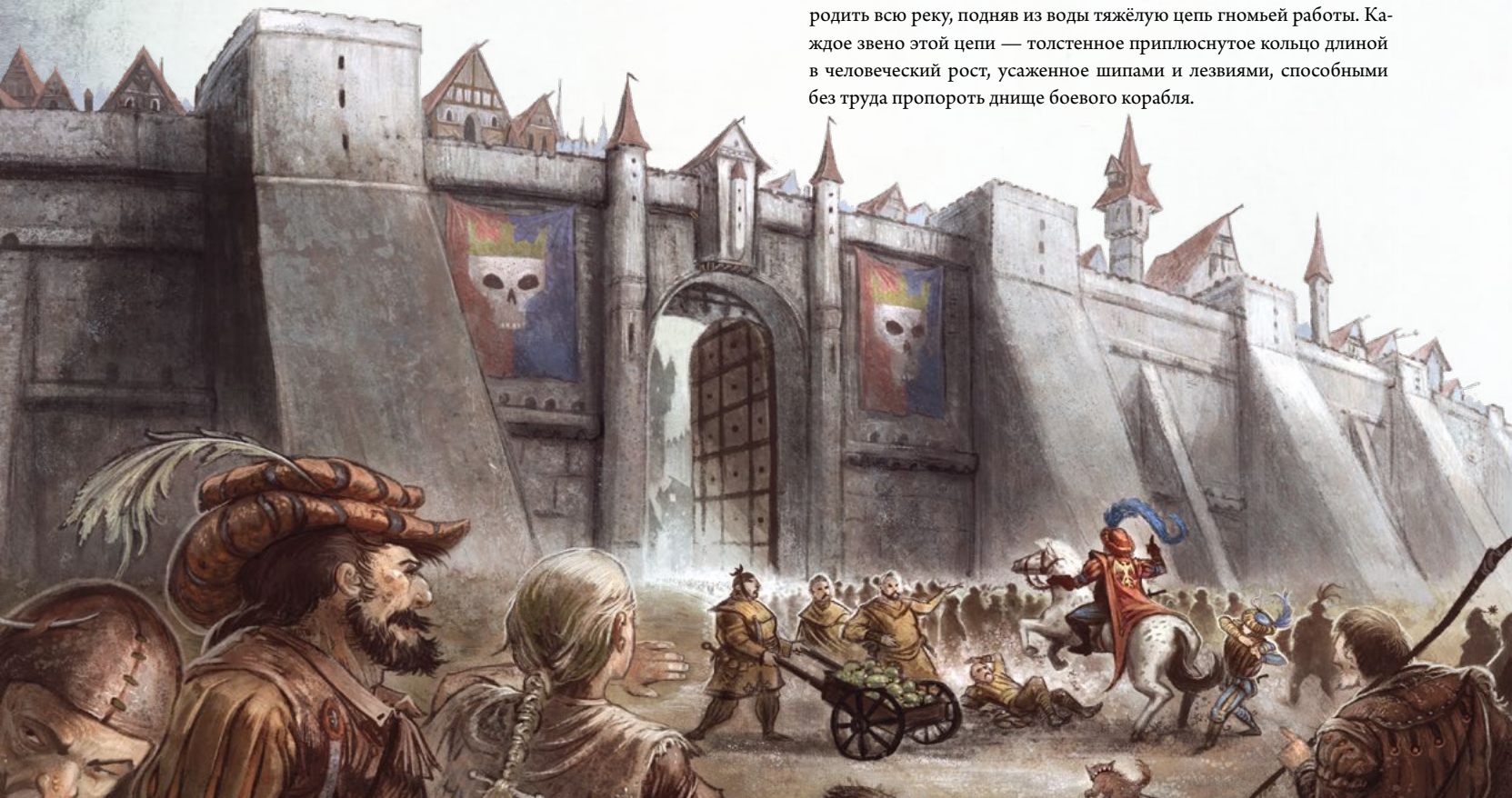
Проект строительства этих каналов в своё время сильно озаботил действующего Императора, поскольку они давали купцам возможность добираться до крупных торговых центров Империи в обход Альтдорфа и таким образом лишали городскую казну солидных ввозных и транзитных пошлин. Стремясь помешать строительству, Император Луитпольд III попытался провести соответствующий эдикт через Рейкстаг в 2484 К.И. Когда Рейкстаг отклонил этот эдикт, Император решил пойти другим путём и углубить русло Тойфеля в том месте, где он впадает в Рейк, чтобы высушить тамошние болота, испокон веков пользовавшиеся среди лоцманов и путешественников самой дурной славой, и сделать старый путь более лёгким и безопасным. К сожалению, это, несомненно, благое начинание также не увенчалось успехом, а болота в устье Тойфеля получили своё нынешнее название — Луитпольдова Блажь.

## Входы и выходы

Убершрейк окружает высокая зубчатая стена, выстроенная во времена правления Императора Магнуса Благочестивого. Эта стена выстроена гномами как часть единой системы укреплений, включающей в себя неприступный замок Чёрной Скалы. Ещё недавно дозор на городских стенах несли отряды Штатного войска Убершрейка, но сейчас им на смену пришли солдаты из Альтдорфа. Над стенами возвышаются большие и малые крепостные башни. Самые величественные из них носят имена Хельмсвег, Хугельдаль, фон Фоглеман и Магнус. Хельмсвег считается самой «счастливой» из башен, поскольку только она ни разу не попадала в руки врага. Хугельдаль за долгие годы успела заметно накрениться, но любой гном лишь презрительно фыркнет, если его собеседник посмеет предположить, что она от этого может когда-нибудь рухнуть. Башня Магнуса — самая высокая из крепостных башен Убершрейка — располагается в центре Плацдарма, наиболее укрепленного из всех городских кварталов.

В стенах устроено пять ворот: двое речных и трое сухопутных. В полном соответствии с договором, заключённым Магнусом Благочестивым с гномами, Северные и Южные ворота достаточно широки, чтобы пропустить марширующий полк. На закате над городом разносится рёв гигантского рога, установленного на башне Магнуса, оповещающий всех, что пришло время запирать ворота. Гигантские дубовые створки, сделанные из векового дуба и обитые широкими полосами кованой стали, поворачиваются на огромных петлях, чтобы вновь открыться с первыми лучами восходящего солнца. Все подходы к воротам просматриваются сквозь многочисленные бойницы, а в башнях, на стенах и, конечно, над сводами ворот установлены грозные боевые механизмы работы лучших гномьих инженеров. Восточные ворота значительно уже — бок о бок сквозь них может проехать разве что пара повозок. Рядом с воротами устроены пропускные посты, где дежурят таможенные чиновники и стражники, задача которых — следить за порядком и собирать с проезжающих все положенные пошлины.

Восточные и Западные Речные ворота — это мощные арки с огромными опускаемыми решётками. Решётки опускают очень редко, а для того, чтобы их поднять, требуется не менее получаса. На нижнем этаже привратных башен установлены исполинские ворота, при помощи которых в случае необходимости можно перегородить всю реку, подняв из воды тяжёлую цепь гномьей работы. Каждое звено этой цепи — толстенное приплюснутое кольцо длиной в человеческий рост, усаженное шипами и лезвиями, способными без труда пропороть днище боевого корабля.





## КВАРТАЛ РЕМЕСЛЕННИКОВ

Квартал Ремесленников — это промышленное сердце Убершрейка. Находится он к востоку от дороги Серой Дамы, на северном берегу Тойфеля, где по причалам и пирсам весь день деловито снуют грузчики, выгружая привозное сырьё и загружая готовую продукцию. Весь день над кварталом стоит перезвон кузнечных молотов и неистребимое зловоние свечных и кожевенных мастерских.

Вдоль окраин квартала тянутся трущобы с дешёвым жильём, тавернами и лавками для работников. Улицы Квартала Ремесленников редко пустеют с наступлением темноты, поскольку ночь — это единственное время суток, когда рабочие могут как следует отдохнуть и расслабиться после тяжёлого трудового дня. После устроенного Юнгфройдами эмбарго обитатели Квартала начали ощущать острейшую нехватку угля, и теперь на улицах города нередко можно увидеть подмастерьев, рыщущих в поисках хоть какого-нибудь топлива для печей.

## ТРАКТИР «ДОМ НА МОСТУ»

«Дом на мосту», удачно расположенный в центре Убершрейка, на одной из самых оживлённых улиц города, неподалёку от Убершрейкского моста, предлагает своим постояльцам великолепный вид на это чудо гномьей архитектурной мысли. Кроме того, в трактире имеются просторные конюшни, крытый каретный двор для экипажей и отдельное шумное помещение, выполняющее функции городского почтамта.



Несмотря на то что горожане редко обедают в «Доме на мосту», предпочитая заведения с менее кусачими ценами, этот трактир славится своей вкусной едой, щедрыми порциями и богатым выбором вполне приличной выпивки, так что завсегдатаями «Дома на мосту» чаще всего становятся негодяи, состоятельные путешественники и прочие обладатели туго набитых кошельков. На первом этаже заведения располагается общая зала (она же харчевня), несколько занавешенных альковов для ценителей уединения, просторная кухня, два кабинета, две отдельные столовые для особо состоятельных гостей, а также комнаты для obsługi. На втором этаже главного здания располагаются комнаты для гостей, а над конюшнями и каретным двором устроены неприязательные спальни, в которых кучеры отдыхают между рейсами. На третьем этаже главного здания устроена самая большая (и самая дорогая) комната, откуда открывается потрясающий вид на знаменитый Убершрейкский мост.

Управляет трактиром бывший кучер по имени Гюнтер Абенд. Он не понаслышке знает о трудностях, с которыми приходится стал-

каться представителям этой профессии, и делает всё возможное, чтобы в его гостинице они чувствовали себя как дома. В этом деле Гюнтеру помогает его жена Ханна, трое детей и девять человек obsługi, включая поваров, разносчиков, горничных и почтмейстера. Абенд родом из Альтдорфа и всегда с радостью приветствует заглядывающих в трактир земляков в красно-синих ливреях — но далеко не всем его завсегдаатам это по душе.

- Густав Штупп, почтмейстер Гюнтера, — шпион. Он тайно просматривает письма, проходящие через его руки, и отправляет самую ценную информацию своему покровителю шифрованными сообщениями. Служит ли он кому-нибудь из Имперских герольдов, Дому Брунеров или тёмным богам — решать тебе.
- Гюнтеру до сих пор удавалось сохранять свою независимость и обслуживать дилижансы сразу трёх местных каретных домов — «Пущечного ядра», «Круглого года» и «Имперского экспресса». Элиша Хохс, представительница «Круглого года», ищет надёжных специалистов, способных подорвать дела конкурентов и вынудить Гюнтера уступить свой трактир каретному дому «Круглый год».

## Гильдия Плотников

Учитывая, что большая часть Убершрейка построена из камня, нет ничего удивительного в том, что Гильдия Плотников использует любую возможность, для того чтобы продемонстрировать, насколько прекрасной может быть тонкая работа по дереву. Так, фасад здания Гильдии украшен изысканной резьбой в виде листьев, свитков и декоративных узоров и обрамлён угловыми колоннами, выточенными из пней огромных вековых дубов. Шедеврами работы членов Гильдии можно полюбоваться, посетив Зал Мастеров — длинную, отделанную полированными деревянными панелями галерею, которую используют как место проведения церемоний и важных деловых встреч. Мастерские членов Гильдии в большинстве своём расположены неподалёку от этого здания, однако несколько мастеров из числа тех, кто близко сотрудничает с кораблями и бондарями, предпочли устроиться в Доках.

Нынешний гильдмейстер Эрнст Циммерман — долговязый мужчина с гулким, раскатистым голосом. Несмотря на то что его внешность и голос на первый взгляд могут показаться угрожающими, на деле Эрнст — мирный и очень дружелюбный человек. На правой руке у него недостаёт одного пальца: память о несчастном случае со стамеской, произошедшем ещё во времена его ученичества. Специализируется Эрнст на изготовлении мебели. Шкафы, комоды и сундуки его работы пользуются спросом среди богатейших и влиятельнейших горожан Убершрейка. Эрнст дружит с бургомистром и является популярной фигурой среди городских буржуа. Кроме того, он является диаконом Церкви Сигмара и нередко помогает отцу Эммингу вести службы в кафедральном соборе Сигмара.

- Циммерман ведёт двойную жизнь: днём он почтенный гильдмейстер, а ночью — неуловимый вор. Богатство Гильдии в немалой степени является следствием именно его противозаконных полуденных вылазок. Будучи мебельщиком, он обладает доступом в дома своих богатых клиентов и использует собранные в процессе работы сведения во время будущих ограблений. Некоторые из его клиентов понемногу стали подозревать неладное, и теперь Циммерману срочно нужны телохранители. Или козлы отпущения...
- После того как в Убершрейке начались проблемы с углём, большая часть ввозимой в город древесины отправляется напрямик в печи. Отчаявшись дожидаться поставок хорошего дерева, Циммерман решил добыть его сам. Он нанимает персонажей игроков в качестве проводников и (или) телохранителей и отправляется с ними в лес. Забравшись в чащу, незадачливые лесорубы натываются на небольшое племя звероловов, которые явно явились сюда неспроста...



## АПТЕКА КОРДЕЛИИ

Аптека Корделии располагается в дальнем конце Тропы Мага. На небольшую мощёную булыжником площадь выходит добротная деревянная дверь, над которой болтается раскрашенная вывеска в виде ступки и пестика. Кроме того, внимание потенциальных клиентов призван привлекать венок, сплетённый из ароматных трав и благоухающих полевых цветов.

Корделия Весселинг — миловидная женщина с седыми волосами, но по-юношески живым и ясным взором. Она владеет этой аптекой на протяжении вот уже нескольких десятков лет, с тех самых пор, как получила её в наследство от прежней хозяйки — своей наставницы. Корделия — добрая, открытая душа, всегда готовая выслушать того, кому нужно выговориться, и утешить того, кому нужно утешение. Конечно, это делает Корделию настоящим кладезем всевозможных слухов и сплетен, но когда дело касается каких-нибудь низостей или непристойностей, мудрая аптекарша предпочитает держать язык за зубами. Корделия всегда берёт за свои товары и услуги справедливую цену, а тем, кто сумел завоевать её расположение, она всегда готова сделать скидку или открыть кредит.

Почти никто об этом не знает, но Корделия Весселинг когда-то проходила обучение в Нефритовом колледже в Альтдорфе. Ей не хватило сил, чтобы стать полноценным магом, но о жизни в колледже у неё остались самые тёплые воспоминания.

- Корделия поддерживает дружеские отношения с окрестными знахарями и знахарками: те часто навещают её аптеку, чтобы обменяться новостями, опытом, отварами и редкими ингредиентами. Ида Вернт, старая знакомая Корделии, недавно прибывшая из Нимберга, убеждена, что в окрестностях её городка завелись злые духи, но ей они, к сожалению, не по зубам. Если герои помогут Иде, они завоеуют доверие Корделии.
- В глубине души Корделия хранит тайну: дело в том, что она давным-давно служит информатором Серого Ордена магов. В подвале её аптеки спрятан люк, за которым начинается потайной ход к башне Кристофа Энгеля (см. стр. 18). Однажды, увидев, что люк распахнут настежь, а внутрь, в сторону башни, тянется кровавый след, она сразу поняла, что магу нужна помощь. Но разве найдётся смельчак, готовый ей помочь и при этом сохранить всё в строжайшем секрете?

## ГИЛЬДИЯ СЛЕСАРЕЙ

В этом узком строении с окнами, забранными металлическими решётками, обретается единственный слесарь Убершрейка, человек по имени Людвиг Шлюссельферт. Работает Людвиг всего четыре дня в неделю по несколько часов в день, так что застать его в Гильдии весьма непросто. Аккуратная мастерская Шлюссельферта, увешанная разнообразными слесарными инструментами, находится на первом этаже здания. На втором этаже располагается жилище самого гильдмейстера: небольшой кабинет и на удивление роскошно обставленная опочивальня.

Людвиг Шлюссельферт — сварливый старый брюзга и сутяжник. Несмотря на свои восемьдесят с лишним лет, он так и не обзавёлся учениками-подмастерьями, главным образом из-за боязни конкуренции. Шлюссельферт злоупотребляет своим единоличным правом отказывать в членстве в Гильдии прибывающим в город слесарям и строго следит, чтобы никто из приезжих не смел посягать на его монополию. Городские законы в этом отношении целиком на стороне Шлюссельферта, и единственное предусмотренное ими исключение — это слесари-гномы и принадлежащие гномам помещения.

Старый слесарь регулярно нанимает соглядатаев, инспектирующих замки, которыми пользуются жители Убершрейка; обнаружив замок чужой работы, они немедленно докладывают об этом Шлюссельферту, тот вызывает Стражу, и стражники изымают «незаконное» изделие. Естественно, заменить снятый замок можно только на замок работы Шлюссельферта (который не преминет заломить за него дополнительную цену в качестве своеобразного «штрафа» за нарушение закона). Законные интересы своей Гильдии Шлюссельферт всегда готов защищать в суде, где его, как правило, представляет сама Мелина Шпиррен-Хирш.

- На самом деле Шлюссельферт — член и рукоположённый священник Ловких Пальцев, одной из фракций Церкви Ранальда. Несмотря на то что у него нет подмастерьев-слесарей, подвал Гильдии он использует для того, чтобы обучать многообещающих воров тонкому искусству взлома замков, дабы они могли достойно послужить Ранальду и, конечно, заплатить за полученные знания.
- После нескольких нашумевших проникновений со взломом в дома клиентов Шлюссельферта тот поручает персонажам игроков провести расследование. Старому слесарю не нужно, чтобы Стража совала свой нос в его дела, так что героям придётся отыскать либо преступников, либо козлов отпущения, и сделать это как можно быстрее.





## Гильдия Кузнецов

Гильдия Кузнецов — это приземистое, непритязательное, покрытое копотью строение у самого Богенхафенского тракта. Вокруг Гильдии располагаются многочисленные склады, кузницы и литейные мастерские, и перестук молотов по металлу раздаётся здесь каждый день от рассвета и до заката. Под сводами невысоких помещений Гильдии царит полумрак — явная (и неудачная) попытка польстить вкусам гномов Давихафена (см. стр. 22). Гномы, однако, не подаются виду, не обижаются и в целом не воспринимают своих «короткобродых» коллег как конкурентов и тем более врагов.

Петронила Меркль, нынешняя гильдмейстер, — коренастая широкоплечая женщина с крепкими мозолистыми руками истинного молотобойца. Её недоброжелатели утверждают, что своего нынешнего положения в Гильдии она добилась исключительно благодаря своей схожести с гномом, однако вряд ли кто-нибудь из них рискнёт обронить подобное замечание так, чтобы его услышала сама Меркль: нрав у неё достаточно спокойный, но если её всё-таки разозлить, гнев этой женщины может быть поистине страшен. Большую часть времени Меркль проводит в своей мастерской, так что в Гильдии, как правило, обретается кто-нибудь из её задёрганных подмастерьев.

- Йохан Мессинг, один из противников Меркль, решил, что пришло время ему самому стать гильдмейстером. Чтобы воплотить свой план в жизнь, он хочет обеспечить себе весомое конкурентное преимущество и ищет авантюристов, согласных заняться речным пиратством. Если герои сумеют угнать одну из хорошо охраняемых угольных барж Юнгфройда, прежде чем та войдёт в Хейгеркрюбский канал, и благополучно доставят её в Убершрейк, Мессинг щедро их вознаградит.
- В одной из литейных мастерских произошёл ужасный несчастный случай, и Меркль ищет тех, кто согласится расследовать это происшествие. Прежние добровольцы брали отвод, едва слышав о том, что прямо перед взрывом свидетели видели странные зеленоватые огни и слышали какие-то потусторонние завывания, и Меркль уже почти отчаялась найти помощников. Если герои возьмутся за это дело, рано или поздно они столкнутся с сержантом Городской стражи Кнопфом, который старательно саботирует официальное расследование, и на скавенов, которые ему за это платят.

## Колбасная лавка Сатриоли

Колбасная лавка Сатриоли — процветающее заведение, предлагающее своим клиентам (в первую очередь работникам Квартала Ремесленников) широкий выбор всевозможных колбас, вяленого мяса, привозных сыров и прочих деликатесов. Лавка занимает первый этаж каменного строения; на втором, деревянном этаже проживает большая семья полуросликов, помогающих Сатриоли удовлетворять стабильно растущий спрос. В подвале под лавкой находится просторное помещение, которое лавочники используют как склад. Там же, в подвале, устроена небольшая часовня Мирмидии, богини, которую почитают в южных землях Старого Света. У входа в лавку расставлено несколько столов и скамей, но многие клиенты приходят сюда только за покупками, чтобы поесть дома или перекусить на рабочем месте.

Хозяин лавки Джино Сатриоли — красивый темноволосый тилец с неувядающей белозубой улыбкой на лице и чистым имперским говором без малейшего следа иностранного акцента. Управлять лавкой Джино помогают Карла — его жена, потрясающе красивая женщина с экзотичной для этих мест внешностью, и Фурио — его сын, необычайно умный и сообразительный мальчик. Кроме того, в лавке с деловитым видом всегда суетится кто-нибудь из живущих наверху полуросликов: они помогают Сатриоли справляться с повседневными задачами.

Ходят слухи, что значительную часть сосисок и колбас готовят не сами Сатриоли, а работающие на них полурослики, однако этот маленький народец пользуется репутацией великих знатоков и ценителей кулинарного искусства, поэтому никто особо не жалуется.

- Лавка Сатриоли служит прикрытием для деятельности бесславно-го полуросличьего клана Лоухэвенов. Это печально известное семейство ведёт свою противозаконную деятельность в Альтдорфе и Форбергланде. Лавка Сатриоли — их главный опорный пункт в Убершрейке. Пока тилейцы ведут дела в лавке, бандиты-полурослики промышляют вымогательством, старательно расширяя сферу своего влияния. Под руководством патриарха клана Мерси Лоухэвен они постепенно начали теснить все прочие преступные группировки города и активно нанимать сторонних «специалистов». Стандартный подход Лоухэвенов — одолжить крупную сумму тому, кто в ней отчаянно нуждается, а затем нещадно эксплуатировать его, используя долг как мощный рычаг давления. Так что если кому-нибудь из персонажей игроков срочно нужны деньги...
- «Белое золото» — один из самых популярных продуктов в лавке Сатриоли, жирный сливочный сыр прямиком из Тилеи. Однако недавно поставщик этого сыра подписал эксклюзивный договор с сыроварней Харцера, одним из главных конкурентов Сатриоли. Мерси Лоухэвен с радостью и без лишних вопросов заплатит за партию «Белого золота», а тот, кому удастся заключить эксклюзивный контракт на поставку этого сыра уже в лавку Сатриоли, заслужит искреннюю благодарность Лоухэвенов.

## Трущобы Вандьен

Вандьен — самые большие и самые опасные жилые трущобы Убершрейка. Находятся они в северо-западной части Квартала Ремесленников, в тесном закутке между городскими стенами и укреплениями, окружающими Плацдарм (см. стр. 47). Никто не знает, сколько именно народу живёт в Вандьене, но всем известно, что его там явно слишком много: это место недаром славится как прибежище для шельм, воров и бездельников всех мастей. Выстроенные вкривь и вкось многоэтажные доходные дома не имеют доступа к городской канализации и не падают только потому, что опираются друг на друга. Всё свободное место между домами занято бедняцкими лачугами, сколоченными и сложенными из того, что попалося их хозяевам под руку, а Городская стража старается не появляться на петляющих по Вандьену тёмных, грязных и зловонных улочках.

Где-то в смрадных глубинах Вандьена скрывается Гвидо Фальк, почтенный отставной капитан Штатного войска Убершрейка, который предпочёл залечь на дно, после того как в город прибыл генерал фон Даберник и его солдаты. Верный сторонник Сигизмунда фон Юнгфройда, Гвидо Фальк тайно командует силами сопротивления «альтдорфскому вторжению». В настоящий момент под его началом находится около 50 бойцов, но Фальк терпелив: он понимает, что открытое противостояние сейчас равносильно самоубийству.

- Фальк знает, что в ближайшее время в замке Чёрной Скалы состоится собрание важных альтдорфских шишек и их местных союзников, и хочет прихлопнуть всех одним ударом. Всё, что ему нужно, — это пара легковых бедолаг, готовых купить кучу пороха и доставить его в условленное место в Вандьене. Естественно, Фальк рассчитывает на то, что после взрыва след незадачливых покупателей отвлечёт внимание Стражи и даст ему и другим заговорщикам время на то, чтобы покинуть Убершрейк.
- Каролус Дихенс, писатель, журналист и очеркист, собирает материал для своей новой книги «Нонни Фердрен». Он хочет изучить тайную жизнь городских трущоб и ищет тех, кто согла-



сится сопровождать его в этом опасном предприятии. Он каждый день приходит в Квартал Ремесленников и часами торчит на окраинах Вандьена, задавая вопросы и делая записи, а к вечеру возвращается в «Дом на мосту» (см. стр. 15). Денег у него не слишком много, но в награду за помощь он пообещает героям написать о них в своей будущей книге.

## Тропа Мага

Граф Отто Штрассе — длинная извилистая улочка, петляющая вдоль восточной окраины Квартала Ремесленников. В народе эта улица известна под именем Тропы Мага, поскольку именно там обретается единственный постоянно проживающий в городе маг. Вдоль Тропы встречаются лавочки, торгующие травами, книгами и прочей эзотерической парафернацией, но доминирует над здешним ландшафтом бельведер Серого Мага — высокая неуклюжая башня с черепичной крышей, возвышающаяся над окружающими её каменными и деревянными строениями. Несмотря на то что башня видна издалека, вход в неё отыскать, похоже, невозможно. Некоторые любопытные приезжие порой часами нарезают вокруг неё круги в поисках ведущей внутрь двери или прохода, но все их старания, как правило, заканчиваются ничем. Что касается горожан, то им эта забава наскучила давным-давно.

Серый Страж Кристоф Энгель живёт в Убершрейке настолько долго, что люди давно стали воспринимать его как неотъемлемую часть своего родного города. Это неприметный худощавый малый с тёмно-серыми глазами и аккуратно подстриженной седой бородой. В формальной обстановке Кристоф носит свободную серую мантию, широкополую островерхую шляпу и изящный деревянный посох. Однако во всех остальных случаях он предпочитает не выделяться из толпы и облачается в скромный, ничем не примечательный наряд простого бюргера.

- Энгель нередко тяготеет к обязанностям человека своего положения и порой использует магию (в основном простенькие иллюзии) для собственного развлечения. Если Кристоф, будучи инкогнито, услышит, как кто-нибудь из персонажей игроков поносит магов, он обрушит на героев поток своих лучших магических трюков и розыгрышей, который не прекратится, пока те не раскаются.
- Группа горожан, озабоченных резким падением цен на недвижимость в районе Пути Мага, заплатила охотнику на ведьм, чтобы тот провёл расследование и доказал, что Энгель злоупотребляет магией, и тем самым поспособствовал его изгнанию (или сожжению на костре). Охотник на ведьм Маттеус Хюпфен считает, что в борьбе с ведьмовством хороши любые средства, в том числе фабрикация нужных уликов, и на собственном опыте знает, что в борьбе против мага никогда не помешает пара-тройка толковых помощников.

## Почтенная Гильдия Ножовщиков

В последние годы богатство и влияние этой гильдии значительно выросло, в основном благодаря тому, что помимо ножей и вилок они начали делать и прода-

вать оружие. Несмотря на то что городские законы прямо говорят, что в Убершрейке мечи имеют право делать только члены Гильдии Кузнецов, ножовщики сумели отыскать в тексте закона лазейку — определение, согласно которому меч отличается от ножа исключительно способом крепления рукояти к хвостовику. Эта лазейка позволила им классифицировать все производимые ими клинки как ножи (даже если длина такого «ножа» достигала нескольких футов).

В результате к старому зданию Гильдии пристроили новый литейный цех, большую кузницу и выставочный зал, где каждый желающий может приобрести любой понравившийся ему клинок (очень хорошего качества и по удивительно низкой цене).

Руди Шлау, гильдмейстер, — опытный политик, способный мастерски жонглировать словами, запутывать собеседника и говорить всё что угодно, не говоря при этом абсолютно ничего. Никто об этом не знает, но главным секретом недавних успехов Гильдии является Дордеан Плакальщик. Этот эльф вот уже несколько сотен лет зовёт Убершрейк своим домом. До недавних пор он пребывал в трауре после гибели своей возлюбленной в Великой войне против Хаоса, но теперь более двухсот лет скорби подошли к концу, и эльф решил остаться в городе, к которому так привык, и вновь ступить на путь Ваула, эльфийского бога кузнецов. Однако Гильдия Кузнецов Убершрейка отвергла его, поскольку её члены, всячески стремясь заручиться поддержкой гномов, не могли допустить в свои ряды кузнеца-эльфа. Так Дордеан вступил в Гильдию Ножовщиков, а ножовщики (со временем) стали верными последователями Ваула.

- Петрониилу Меркль, гильдмейстера Гильдии Кузнецов, решительно не устраивает положение вещей, при котором ножовщики не только безнаказанно нарушают монополию кузнецов, но и производят более качественный продукт по более низкой цене. Петрониила не прочь разузнать, в чём заключается их секрет, и по возможности избавиться от конкурирующей гильдии раз и навсегда. Если героев не смущает моральная сторона вопроса, они могут взяться за её поручение и неплохо на этом подзаработать.
- Недавно в Убершрейк прибыл брат Дордеана, твёрдо намеренный убедить его вернуться домой. Его план состоит в том, чтобы разоблачить Дордеана как эльфа, вмешивающегося в дела человеческих гильдий, и обернуть человеческую обидчивость в свою пользу. Ещё один эльф в этом деле будет явно лишним — для этого-то ему и нужны наёмные специалисты вроде персонажей игроков.





## ЧЁРНАЯ СКАЛА

Чёрная Скала — это не столько квартал, сколько замок и прилегающие к нему укрепления, названные так из-за цвета гранитных блоков, из которых сложены древние стены, а заодно и в честь одноимённой вотчины Юнгфройдов в Серых горах, где в своё время и добывали этот самый гранит. Чёрная Скала доминирует над городом и занимает почти восьмую часть его площади. Крепостные стены, окружающие этот квартал, соединены с городскими и формируют единую систему мощных укреплений. Чёрная Скала и башня Магнуса соединены подземными тоннелями — тайными путями сообщения между двумя узловыми точками последней линии обороны Убершрейка, предусмотренными на случай, если городские стены всё же падут и враг ворвётся в город. Столетиями Чёрная Скала служила бастионом и резиденцией Юнгфройдов в Убершрейке.

Теперь в Чёрной Скале квартируют альтдорфские солдаты, а на месте серебристо-голубых знамён фон Юнгфройда развеваются красно-синие флаги Альтдорфа — символ, который многие горожане находят по меньшей мере неуместным.

Жители Чёрной Скалы — народ деловитый и занятой, а сама Чёрная Скала — едва ли не отдельный город внутри города. Самое большое одиночное строение квартала — это, конечно, главная городская цитадель, замок Чёрной Скалы. Вокруг него находится целый комплекс вспомогательных сооружений: зернохранилищ, мастерских, музеев, часовен, жилых домов, дозорных башен, загонов для скота, фруктовых садов, купален, плацев, парков, конюшен, лечебниц, псарен и дворов.

Когда альтдорфские войска захватили Убершрейк, всю обслугу, не покинувшую замок вместе с Юнгфройдами, выставили прочь. Исключением стала только сестра Хабберкорн, настоятельница капеллы Сигмара: солдаты попросту не осмелились поднять руку на духовное лицо. В силу того, что многие изгнанные работники были местными жителями, это происшествие подняло среди простых бюргеров Убершрейка волну недовольства, которое лишь усилилось, когда на улицы города вышли альтдорфские патрули, а иноземные солдаты — все пять явившихся под командованием генерала фон Даберника полков — расквартировались в домах изгнанных из Чёрной Скалы горожан. Впрочем, два полка из пяти, сменяя друг друга, патрулируют земли провинции, а ещё один полк обеспечивает порядок в самом Убершрейке и его ближайших окрестностях, так что в самой Чёрной Скале редко находится больше тысячи альтдорфских солдат.

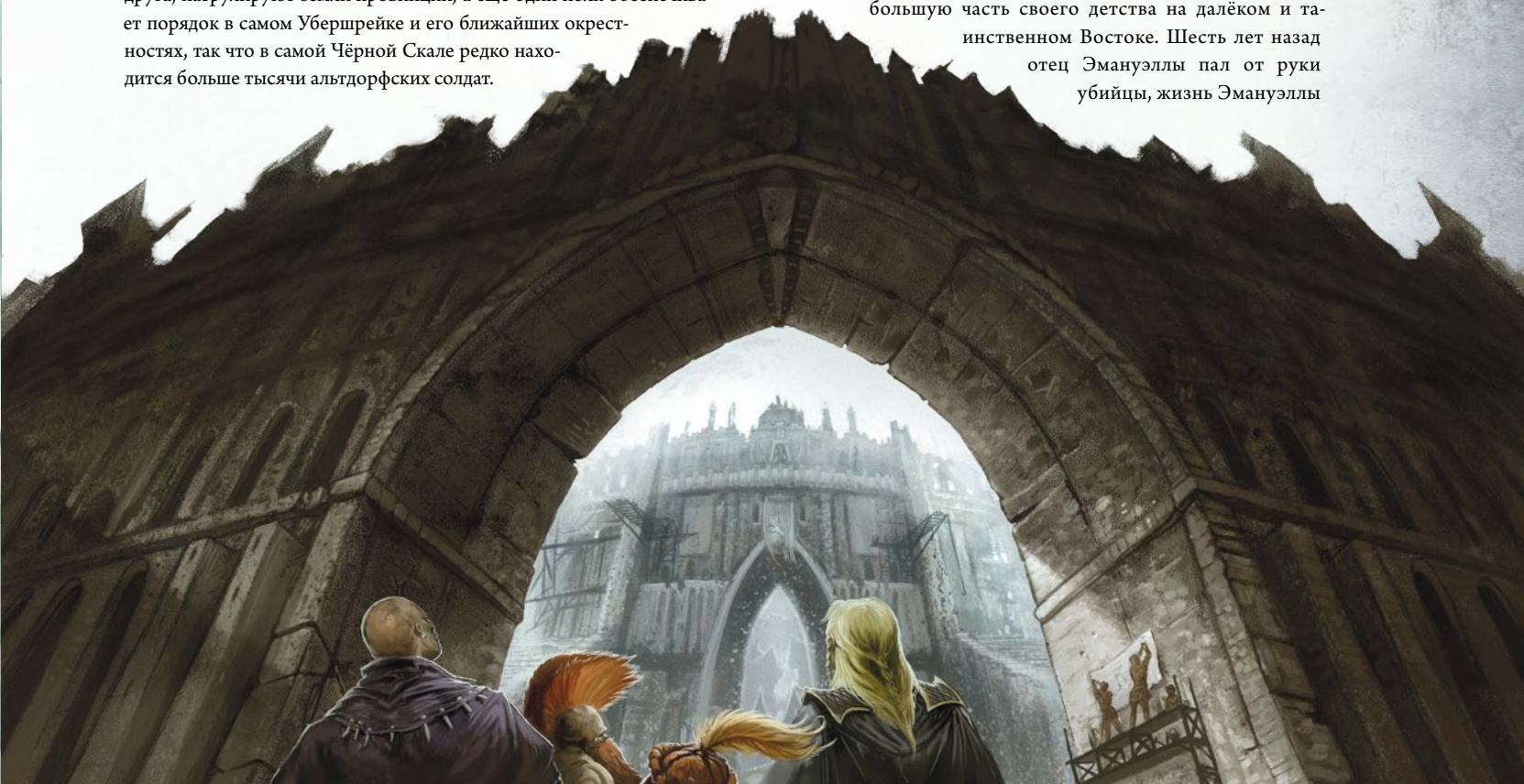
## ЗАМОК ЧЁРНОЙ СКАЛЫ

Исполнская громадина замка Чёрной Скалы — самое большое фортификационное сооружение южного Форбергглана. Этот замок был выстроен по приказу Дома Брунеров более 800 лет назад. В 1900-х годах его заняли Юнгфройды, и с тех самых пор замок Чёрной Скалы неразрывно ассоциируется с эпохой их правления. Замок представляет собой настоящий лабиринт залов, приёмных, казарм и господских и гостевых опочивален. Под замком простирается обширная система мрачных подземелий, в застенках которых многие враги Дома Юнгфройдов провели последние безрадостные годы своей жизни. Под сводами замковых коридоров, в которых некогда деловито суетились многочисленные слуги, теперь лишь изредка разносится эхо солдатских шагов, а гигантский очаг в Большом зале, вокруг которого когда-то собирались десятки приглашённых гостей, не зажигали со дня изгнания Сигизмунда фон Юнгфройда. Сегодня в замке распоряжается генерал Йендрик фон Даберник, который на деле успел показать всему Убершрейку, что значит править, взяв в свои руки всю полноту герцогской власти, но отказавшись взвалить на себя ещё и бремя сопутствующих ей обязанностей. Фон Даберник — отпрыск небогатого дворянского рода, имеющего глубоко затаённую обиду на семью Юнгфройдов, представители которой много сотен лет тому назад обошли Даберников в борьбе за власть над Убершрейком. Грубый и неуживчивый генерал твёрдо намерен искоренить всех сочувствующих впадшим в немилость Юнгфройдам — цель, которая отнюдь не способствует налаживанию дружеских отношений с местным населением.

## ГРАУЭР ПАЛАСТ

Грауэр Паласт, или Серый Дворец, — это приземистый флигель в северо-восточной части замка Чёрной Скалы. Долгое время он служил резиденцией баронам Даменталя — наследникам правителей герцогства Убершрейк. Под сводами Грауэр Паласт находится самый большой бальный зал во всём Форбергглане. Именно здесь Юнгфройды проводили все официальные приёмы и свадьбы членов своей семьи.

Грауэр Паласт избрала своей резиденцией леди Эмануэлла Нахт, Имперский герольд и де-факто нынешняя правительница Убершрейка. Дочь герцога Грегора Нахта, бывшего посла Империи при дворе правителя Великого Катая, она провела большую часть своего детства на далёком и таинственном Востоке. Шесть лет назад отец Эмануэллы пал от руки убийцы, жизнь Эмануэллы





изменилась раз и навсегда, и предпринятое ею самостоятельное расследование в конце концов привело её в Альтдорф, ко двору Императора. Эмануэлла бы и по сей день находилась там, занимаясь поисками Пурпурной длани — таинственной организации, ответственной, по её мнению, за убийство отца, если бы Император Карл-Франц лично не попросил её заняться делами Убершрейка.

## КАПЕЛЛА СЯГОГО АРНОЛЬДА

Капелла Сигмара в Чёрной Скале посвящена святому Арнольду, мученику, погибшему, защищая священные писания от зеленокожих, захвативших город в 1707 К.И. Как и большинство других посвящённых Сигмару храмов, капелла святого Арнольда в плане имеет форму молота. Окна капеллы забраны чудесными витражами нульнской работы, а стены, пусть слегка выщербленные и покосившиеся, но по-прежнему крепкие, украшены барельефами, живописующими победы Сигмара.

С тех пор как альтдорфские войска заняли Чёрную Скалу, капелла заметно опустела. Бывает так, что на службах присутствует одна только леди Нахт, поскольку генерал фон Даберник и его присные предпочитают посещать богослужения в кафедральном соборе Сигмара, чтобы демонстрировать своё благочестие на публике и заодно напоминать горожанам, кто здесь главный. Тем не менее сестра Хаберкорн — некогда личная исповедница семейства Юнгфройдов — продолжает делать свою работу и проводит службы даже перед почти пустой капеллой, по мере сил стараясь придать происходящему хотя бы видимость обрядности.



Под капеллой находится вход в обширную сеть подземных тоннелей: если знать дорогу, то с их помощью можно незаметно пробраться либо в замковый сад, либо в подземелья самого замка. Стены тоннелей размазаны грубыми орочьими каракулями, сохранившимися со времён Великой войны против Хаоса, когда орки в последний раз заняли Чёрную Скалу и разрушили город. О существовании тайного хода знает лишь семейство Юнгфройдов и сестра Хаберкорн, и настоятельница капеллы строго следит за тем, чтобы так всё и оставалось впредь, ибо эти тоннели хранят тайну, которую никто из нынешних обитателей замка не должен узнать.

К тому времени, когда войска Альтдорфа заняли Убершрейк, граф Сигизмунд фон Юнгфройд уже покинул город и, прихватив с собой жену, большую часть солдат и множество союзников из числа

горожан, отправился к своему старшему сыну — тоже Сигизмунду — в родовое владение в Серых горах. Его средний сын Герхардт, студент одного из альтдорфских университетов, пропал без вести, а младший, Венделин, остался в Убершрейке. В суматохе поспешного бегства мальчик спрятался под кровать, и про него попросту забыли. Венделин скрывался в замке несколько дней, пока сестра Хаберкорн не наткнулась на него в саду и не спрятала в подземельях под своей капеллой.

Сестра Хаберкорн снабжает своего подопечного едой и водой и в меру сил старается поддержать его дух, что весьма непросто, учитывая чувствительную и ранимую натуру юного Венделина. Она отчаянно ищет способ незаметно вывести мальчика из замка, но пока безрезультатно. Венделин рассказал ей, что существует тайный подземный ход за пределы городских стен, при помощи которого Герхардт время от времени выбирался из замка, чтобы развеяться, но мальчик понятия не имеет, где его искать. Сестра Хаберкорн по мере сил старается незаметно осматривать и обыскивать укромные уголки замка в поисках потайных дверей, а постоянная угроза разоблачения подстёгивает её и одновременно заставляет соблюдать крайнюю осторожность.

### ... Обозначения ...

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| 1. Статуя св. Арнольда | 5. Кладовая          |
| 2. Черен (неф капеллы) | 6. Приёмная          |
| 3. Кафедра             | 7. Ризница           |
| 4. Алтарь              | 8. Спальня Хаберкорн |

План



Люк в тоннели





### Сестра Хаберкорн

Тот, кто знал Грету Хаберкорн в молодости, вряд ли мог бы предположить, что в будущем она станет личной исповедницей главы одного из древнейших благородных домов Рейкланда. Бандитка и вымогательница со стажем, она узрела свет Сигмара, уже будучи далеко не молодой девицей. Сестра Хаберкорн предпочитает не распространяться о своём прошлом, ограничиваясь разве что печальной улыбкой и парой слов о бездарно растраченной юности. На память о тех бурных деньках ей достался плохо заживший шрам под чудом уцелевшим левым глазом и татуировка в виде кинжала и слезы — под правым. Несмотря на суровое выражение лица, сестра Хаберкорн — женщина очень мягкосердечная, хотя вряд ли кто-нибудь по доброй воле захочет испытать на себе её гнев.



СЕСТРА ХАБЕРКОРН, МОНАХИНЯ

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 66 | 46 | 32 | 47 | 35 | 29 | 28 | 44  | 78 | 51 | 22 |

**Навыки:** обаяние 65, запугивание 57, знание (теология) 68, молитвословие 63

**Черты:** броня (1), благословение (Сигмар), воитель, магическая атака, оружие +7

### Венделин фон Юнгфройд

Нервный и пугливый мальчик двенадцати лет от роду, Венделин слабо приспособлен и к придворным интригам, и к трудностям жизни вне двора. Неиссякаемый источник разочарования для своего строгого и непреклонного отца, графа Зигмунда фон Юнгфройда, Венделин находил утешение только в своих штудиях. Искренний и страстный любитель природы, он целыми днями пропадал в садах и парках Чёрной Скалы, рисуя бабочек и цветы, наблюдая за повадками насекомых или любуясь узорчатой порослью мхов и лишайников. Нет нужды говорить, что события последних недель, и особенно дни, проведённые в тоннелях под капеллой, стали для мальчика крайне непростым испытанием.



ВЕНДЕЛИН ФОН ЮНГФРОЙД,  
ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 25 | 33 | 22 | 25 | 35 | 24 | 35 | 38  | 24 | 35 | 6  |

**Навыки:** уклонение 35, знание (ботаника) 47, наблюдательность 56, скрытность (подземелья) 31

**Черты:** боязнь (альтдорфские солдаты), пугливость

## МЕЖДУ ЧЁРНЫМ МОЛОТОМ И СЕРОЙ НАКОВАЛЬНЕЙ

- Небольшая группа горожан намерена отомстить альтдорфским солдатам за своё бесцеремонное изгнание и свержение законных правителей Убершрейка. Они ищут помощи тех, кто согласится пробраться в замок и отравить провизию альтдорфского гарнизона (в том числе личные припасы генерала фон Даберника) соком ягоды слабники — мощного природного пургатива.
- Окончательно отчаявшись, сестра Хаберкорн обращается к героям с просьбой вывезти юного лорда Венделина из Чёрной Скалы. Если его найдут, альтдорфцы могут причинить ему вред, и, учитывая отношение фон Даберника к Юнгфройдам, даже убить его. Если герои согласятся помочь, им придётся либо отыскать потайной ход, ведущий из замка, либо придумать способ провезти мальчика прямо сквозь главные ворота.



## ДАВИХАФЕН

Убершрейк поддерживает тесные отношения с гномами, с тех пор как Магнус Благочестивый призвал их на помощь в деле восстановления разрушенного города после окончания Великой войны против Хаоса. Гномы возвели не только городские стены и знаменитый мост через реку Тойфель, но и множество других, менее прославленных, но не менее прочных городских строений. Давихафен — это городской квартал Убершрейка, на территории которого проживает около тысячи гномов и, быть может, пара десятков людей и полуросликов. Обитатели Давихафена — сплочённое и довольно замкнутое сообщество, представители которого предпочитают не лезть без нужды в городские дела.

### «ТОПОР И МОЛОТ»

Несмотря на то что в Давихафене есть целых три трактира для приезжих гномов, специализированное питейное заведение в квартале только одно, и это таверна «Топор и молот». Под сводами единственного надземного этажа таверны находится большая общая зала, несколько отгороженных альковов и отдельных комнат для частных встреч. Стены, полы, столы и стулья в этом заведении сделаны из камня, украшенного тончайшей работы резными барельефами с ликами предков. Потолки здесь невысокие, окон нет, а освещается зал многочисленными светильниками и пламенем пылающего в центре общей залы очага. Большая часть посетителей «Топора и молота», конечно, гномы, но рассчитывать на тёплый приём и добрый эль здесь может кто угодно.



Подземная часть заведения выполнена в духе гномьих горных Твердынь, и доступ туда открыт только для гномов. Там расположены святилища Грунгни и Валайи, двух богов-предков гномов, и штаб-квартира гномьей Гильдии Инженеров Убершрейка. Возглавляет это почтенное учреждение длинноробот по имени Гродни Верный Молот. Сотни лет назад он откликнулся на призыв Магнуса о помощи и с тех самых пор живёт в Убершрейке, под сенью собственноручно выстроенных стен. Гродни — негласный лидер городского сообщества гномов. Многие приезжие гномы почитают встречу с Верным Молотом за великую честь и порой днями напролёт торчат в «Топоре и молоте» специально для того, чтобы пожать ему руку.

- Таверну и Кхазалгирт (см. стр. 23), а значит, и дома состоятельных гномов соединяют длинные подземные тоннели. Пресле-

дую банду скавенов, персонажи игроков случайно вламываются в «Топор и молот» и натываются на группу разгневанных гномов, убеждённых, что герои намерены ограбить таверну!

- Ивар Большой Палец, гном-кузнец, искренне восхищён мастерством Дордеана Плакальщика, эльфа, обеспечившего процветание Гильдии Ножовщиков (см. стр. 18). Он хочет встретиться с таинственным кузнецом, чтобы обсудить с ним сходства и различия между традиционными гномьими и эльфийскими техниками работы с металлом. Ивару потребуются услуги героев, чтобы доставить Дордеану сообщение, убедить эльфа принять его, а затем устроить встречу в каком-нибудь тихом и укромном месте, где они могли бы спокойно поговорить, причём желательно сделать всё так, чтобы никто посторонний об этом не узнал.

### Пивоварня Боргуна

Прямо напротив «Топора и молота» находится пивоварня Боргуна — единственного в Убершрейке производителя и поставщика по-настоящему крепких тёмных элей. Пивоварня представляет собой целый комплекс неприметных каменных строений, в которых будущий эль проходит тот или иной этап своего приготовления: подработку, затираание, варку, фильтрацию, брожение и, наконец, разлив. Полные бочки отправляют на огромные склады, которые Боргун именует бочарными залами, где эль должным образом настаивается и хранится. Бочарные залы соединены отдельным крытым переходом с «Топором и молотом», крупнейшим заказчиком Боргуна, а для всех остальных клиентов — трактиров и таверн Убершрейка и даже близлежащих гномьих Твердынь — бочки с готовым элем доставляют повозками.

Пивоварня Боргуна Пенной Бороды (который с гордостью утверждает, что приходится двоюродным братом легендарному мастеру-пивовару Йозефу Бугманну) производит несколько популярных сортов эля, в том числе «Королевскую гору», «Старый подземельный» и самый крепкий из всех — «Головоломку». Люди, способные выпить больше пинты «Головоломки» в один присест, наутро смогут на собственном горьком опыте убедиться в том, насколько точно Боргун подобрал название для этого напитка.

Помогают Боргуну его братья Харган и Дваргун, а также его дедобородный дядька Главик Кабаний Окорок. Большую часть времени Главик проводит попивая лучшие сорта эля из тех, что варит его племянник, и с ностальгией вспоминая куда более весёлые и привольные времена, когда пивоварней руководил дед Боргуна Гларган Непросыхающий. Боргун, как и подобает гному, питает к своему дядьке огромное уважение и никогда не спорит со стариком, хотя некоторые придирики Главика и задевают его до глубины души.

- Герои узнают, что Пенная Борода не является родственником Йозефа Бугманна и что его мнимое родство со знаменитым пивоваром — всего лишь хитрый ход, придуманный для того, чтобы увеличить популярность эля. Если об этом станет известно всем, Боргун будет опозорен и, скорее всего, принесёт Клятву Убийцы Чудовищ. Но, быть может, герои сумеют использовать эту информацию к собственной выгоде?
- Женщина по имени Зара Таннер, пивовар из Квартала Ремесленников, завидует успеху Пенной Бороды. Её собственная продукция, тоже сваренная по гномьим рецептам, не продаётся из-за конкуренции с настоящим гномьим пивом, и Зара решила устроить диверсию, отравив эль, купленный у Боргуна богатыми с Холма, порошком злого камня, не до конца понимая, к каким губительным последствиям это может привести. Успеют ли герои перехватить отравленную партию, прежде чем произойдёт непоправимое?



## ТВЕРДЫНЯ ХАРАТАКЕН

Это большое приземистое строение, под сводами которого располагается множество отдельных комнат, принадлежит гномьему клану Харатаки. Некогда почтенный аристократический род, клан Харатаки лишился своего прежнего наследного владения, карака Бранар, за четыреста лет до рождения Сигмара, а затем растратил все свои немалые богатства на бесплодные попытки вернуть Потерянную Твердыню. После разрушения Убершрейка ремесленники клана Харатаки приняли деятельное участие в восстановлении города и заодно выстроили себе новую Твердыню, в которой проживают и по сей день. Обретя новый дом, упорные гномы так и не оставили попыток вернуть себе карака Бранар, однако в конце концов единственным источником финансирования этих безнадёжных экспедиций стала постепенная продажа последнего их достояния — новой Твердыни. Сейчас, две сотни лет спустя, во владении клана Харатаки осталось лишь несколько комнат строения, по-прежнему носящего их имя.

На протяжении последних ста лет предводительницей клана и смотрительницей его стремительно тающих богатств является королева Вильда. Несмотря на ухудшающееся с каждым годом положение клана, и без того мало подобающее пекущейся о родовой чести правительнице, Вильда Харатаки твёрдо намерена вернуть и Потерянную Твердыню, и подобающее её высокому статусу положение в гномьем сообществе. Именно поэтому она крайне чувствительно относится к любым оскорбительным или пренебрежительным действиям и высказываниям в адрес своего клана и всегда держит под рукой *Книгу Обид*.

- Королева Вильда планирует очередную экспедицию к руинам карака Бранар, лежащего к северу от перевала Серой Дамы. Ей нужна помощь небольшой группы искателей приключений, способных выдвинуться вперёд, разведать путь и оценить примерную численность засевших в Потерянной Твердыне зеленокожих. Если экспедиция увенчается успехом и карака Бранар будет отбит, королева, несомненно, щедро вознаградит тех, кто помог ей в этом начинании.
- Гьюр Фарлсон, посол карака Азгараз, сочувствует клану Харатаки и всячески ратует за попытки вернуть Твердыню, но, к сожалению, не имеет возможности помочь им войсками или ресурсами. Если героям так или иначе удастся убедить его поддержать готовящуюся экспедицию материально, они непременно заслужат благодарность и уважение королевы Вильды (но в процессе, возможно, вызовут негодование карака Азгараз).

## КХАЗАЛГИРТ

Под Давихафеном простирается обширная многоуровневая сеть прочных и надёжных тоннелей, формирующих целый подземный город со своими улицами, строениями и проживающими в них гномами. В самом сердце этой сети, именуемой Кхазалгиртом, находится большое святилище Гримнира — место, где встречаются друг с другом все прибывающие в Убершрейк убийцы чудовищ. С Кхазалгиртом связаны все основные строения проживающих в Убершрейке гномов, включая «Топор и молот», Твердыню Харатакен и, конечно, дома всех более или менее состоятельных семей Давихафена. Тоннели гномов, само собой, надёжно изолированы и от человеческой канализации, и от канализации самого Давихафена, расположенной ещё глубже под землёй. Тоннели Кхазалгирта отлично укреплены, хорошо освещены, регулярно патрулируются вооружённой стражей и активно используются по прямому назначению. Если в тоннелях Кхазалгирта будет обнаружен посторонний (то есть не гном), его вежливо, но крайне настойчиво выпроводят прочь. Если нарушитель будет пойман повторно, с ним вполне могут обойтись гораздо более сурово.

- Обшаривая тело убитого крысолода, герои находят очень подробную карту Кхазалгирта, на которую нанесены куда более грубые отметки, похожие на рисунок ещё одной, явно не гномьей системы подземных ходов, при помощи которых можно попасть в подземелья Давихафена. Герои могут либо предупредить гномов и тем самым предотвратить готовящийся набег скавенов, либо оставить карту себе, чтобы с её помощью ограбить парочку богатых гномов-купцов. Решения, решения...
- Уничтожив небольшой отряд гоблинов под стенами города, герои натываются на вход в узкий тёмный тоннель, ведущий напрямик к Кхазалгирту. Дойдя до конца тоннеля, они видят груды бочонков с порохом, на которых грубо намалёвано одно и то же короткое слово: «Б-У-М». Самое неприятное в том, что фитили уже горят!

## ПОДЗЕМЕЛЬЕ ВЛАДЫКИ ГАЗУЛА

Глубоко под Кхазалгиртом, на дальнем конце тоннеля, который тянется под землёй едва ли не целую милю, лежит Подземелье Владыки Газула. Тщательно охраняемый вход в Подземелье украшен каменным барельефом в виде лица гнома с широко распахнутым ртом — стрельчатой аркой в пятьдесят футов высотой. За аркой простирается исполинская природная пещера с тщательно утрамбованным земляным полом, уставленным тысячами резных каменных саркофагов, педантично сгруппированных по кланам и аккуратно составленных в сложные восьмигранные фигуры вокруг самых старых погребений. В центре пещеры возвышается огромная двадцатифутовая статуя самого Газула, великого стража мёртвых, гномьего бога-предка, установившего традицию почитания и поминовения предков, после того как умерла его мать. Газул выглядит озабоченным и стоит, опершись на свой тяжёлый рунный меч.

За исполнением наставлений Газула следит Наргримы Безмольная, древняя и почтенная дави, одна из тех, кого именуют *Каругромбти*, живыми предками. Среди гномов ходят упорные слухи, что она живёт здесь уже много веков и лично присутствовала при постройке Подземелья. Так это или нет, никто точно не знает: сама Наргримы ни с кем не говорит, а все её прямые потомки давным-давно умерли. Наргримы заботится о гномах, обретших своё последнее пристанище в Убершрейке, и все надгробия в Подземелье Владыки Газула согреты теплом её мягких рук и омыты слезами искренней скорби. Среди жителей Убершрейка нет никого, кто может вспомнить, когда Наргримы покидала пещеру Газула.

- Напившись в кабаке, гном из клана Харатаки умудряется сболтнуть двум пройдохам, Реману Вардасу и Гансу Ганеву, что под Убершрейком зарыта настоящая прорва обложенных драгоценными артефактами гномьих мертвецов. Едва сдерживаясь от охватившего их возбуждения, они каким-то образом добывают карту Кхазалгирта и придумывают исключительно хитрый план, который заключается в том, чтобы... начать копать! Удивительно, но через три месяца упорных трудов они умудряются прокопать ход, ведущий из глухого затона на реке Тойфель к Подземелью Владыки Газула. Незаметно устроившись в тёмном углу, они быстро убеждаются, что пещера тщательно охраняется, и решают заручиться поддержкой со стороны каких-нибудь толковых ребят, согласных за долю в будущей добыче устроить переполюх, отвлечь охрану и позволить им как следует пожить на могильным добром. Однако в день, когда запланирован тот самый переполюх, с Серых гор сходит лавина, и разлившийся от талой воды Тойфель затапливает вырытый Реманом и Гансом тоннель. Поток хлынувшей внутрь воды буквально вымывает их и всех, кто был с ними рядом, прямо в погребальную пещеру. Теперь кое-кому предстоит выпутываться из очень серьёзных неприятностей.



- Нарггрими — не просто живой предок, она истинная королева карака Занда, Потерянной Твердыни, расположенной неподалёку от Хельмгарта. Когда до Нарггrimi доходит весть о том, что руины её прежних владений обнаружены и в горы собирается целая экспедиция охотников за сокровищами и искателей приключений, она пишет записку, в которой ясно даёт понять, что желает говорить, но только с кем-нибудь из чужеземцев. Когда Барик Булликсон приводит в Подземелье героев, Нарггrimi объясняет им, что её Потерянная Твердыня должна остаться неприкосновенной и что ни один гном, не утративший чести, не должен приближаться к руинам карака Занда. Больше она ничего не рассказывает, но пообещает в награду 10 золотых крон, если герои сумеют раз и навсегда перерезать все пути, ведущие к её бывшему дому.

## МАГАЗИН ПОХОДНОГО СНАРЯЖЕНИЯ «НОРДВАНДЕР И СЫН»

Магазин «Нордвандер и сын» занимает просторное, хотя и невысокое строение, и специализируется на продаже необходимого снаряжения для проведения экспедиций в Серые горы. Здесь под одной крышей собрано всё, что может пригодиться героям в путешествии по скалистому югу Убершрейка, — от крюков, верёвок, кошек, колышков, молотков, зубил и альпенштоков до съестных припасов, палаток и спальных мешков.

Изначально магазин предназначался исключительно для гномов, но со временем добрая слава о нём распространилась по всему Убершрейку, и сегодня у Нордвандера можно купить качественную одежду и снаряжение гномьей работы, рассчитанное на любого покупателя. Тем не менее магазин с его низкими потолками и широкими проходами по-прежнему ориентирован в первую очередь на гномов.

Владелец магазина Гудрум Нордвандер по гномьим меркам довольно добродушный и приветливый малый. Он счастлив, что его высококачественные товары пользуются столь широким спросом, и на раз-два способен определить дилетанта, который понятия не имеет, о чём говорит. Клиенты, демонстрирующие незнание самых основ горного дела или скалолазания, рискуют нарваться на долгую и обстоятельную лекцию на соответствующую тему —

слишком долгую и обстоятельную, по мнению большинства из тех, кому посчастливилось её выслушать. Помогает Гудруму его сын — энергичный младобород по имени Белорн.

Белорн мечтает выбраться из Убершрейка и лично принять участие в экспедиции, а не просто снаряжать тех, кто отправляется в путь. Он неизменно пристаёт ко всем покупателям, выпытывая у них, куда они направляются и что планируют делать, когда доберутся до места. Несмотря на то что движет Белорном исключительно подростковый энтузиазм, того, кто хочет сохранить готовящуюся экспедицию в тайне, его интерес может попросту отпугнуть.

- Белорн Нордвандер предлагает героям солидную скидку на снаряжение, если они согласятся взять его с собой в экспедицию. Подвох тут в том, что Белорн — парень, несомненно, сообразительный и обаятельный, но всю свою жизнь он провёл внутри городских стен и в путешествии вполне может стать обузой, о чём сам, впрочем, не догадывается.
- Эрнст фон Шекельдорф, легендарный первопроходец, планирует восхождение на гору Фругельхорн, и герои отправляются в экспедицию вместе с ним. Однако, закупая снаряжение, фон Шекельдорф умудрился поссориться с Нордвандером, поскольку тот отказался предоставить скидку, «достойную славного имени». Теперь героям придётся как можно скорее уладить всё к взаимному удовольствию сторон — в противном случае экспедиция не состоится, а значит, об обещанных денежках можно позабыть.

## ТОЙБРЮКЕ (ДОКИ)

Порт Убершрейка занимает все набережные в центральной части города. Он представляет собой обычную для городов Империи мешанину пристаней, складов, трактиров, дешёвых кабаков и, конечно, гильдейских, таможенных и налоговых контор. За рядами более или менее представительных строений начинаются трущобы — чем дальше от реки, тем ветше и грязнее дома, в которых приходится ютиться их обитателям. Несмотря на то что в городской хартии этот квартал носит имя Тойбрюке, сами горожане предпочитают называть порт и все его окрестности попросту Доками.





## Гильдия Лодочников

Гильдия Лодочников занимает перестроенный двухэтажный склад, расположенный на южном берегу реки Тойфель. На первом этаже находится таверна и общежитие для членов Гильдии, где каждый лодочник может пообедать и переночевать за сущие пенни, а также несколько отдельных комнат для тех, кто ценит уединение. Кормят и поят в таверне вкусно и обильно. Наверху устроен полуэтаж с видом на общий зал, где находится гильдейская контора и личные покои гильдмейстера. Гильдия Лодочников Убершрейка состоит в кооперации с Гильдиями Лодочников Ауэрсвальда, Кемпербада и Альтдорфа — это значит, что член одной Гильдии Лодочников пользуется всеми своими правами и привилегиями, находясь в любом из городов кооперации, начиная с доступа к гильдейским тавернам и общежитиям и заканчивая подрядами на грузоперевозки и пенсиями для овдовевших супругов и осиротевших детей.



Гильдмейстер Карстен Рюггер уже забыл о водах между Убершрейком и Альтдорфом больше, чем любой из ныне живущих лодочников когда-либо знал. Конечно, Рюггер — сварливый старик, однако среди лодочников он пользуется неизменным уважением. Поговаривают, что именно Рюггер отвечает за основной поток речной контрабанды в Верхнем Тойфеле, но годы идут, а эти слухи покуда так и остаются слухами. За гильдейскую кухню отвечает полурослик по имени Роббо Брамблдаун, который гордится тем, что умеет готовить блюда эльфийской и гномьей кухни, и не упускает возможности об этом упомянуть, несмотря на то что обычно ими никто не интересуется.

- Рабочие отношения с Альтдорфом заставляют Гильдию Лодочников занимать нейтральное положение в борьбе между двумя политическими лагерями города. Альтдорфские войска, со своей стороны, не обращают внимания на контрабанду, которая время от времени попадает им на глаза. Если об этом станет известно широкой общественности, легитимность власти альтдорфцев пошатнется, а Гильдия определённо затанит на своих разоблачителей зло.
- Нынешней ночью в Убершрейк планируют провезти контрабандную партию бретонского бренди. Руководит доставкой Никси Дункельштанге, но в этот раз она не может задействовать членов собственной Гильдии, поскольку подозревает, что кто-то из них тайно работает на Гельдфингера, начальника городской таможни. Предприятие, конечно, небезопасное, но того, кто согласится пойти на риск, ожидает солидная награда.

## «Кривой молоток»

«Кривой молоток» — это типичное для Тойбрюке злчное и неприязнительное питейное заведение с широким выбором недорогого выпивки, начиная со слабенького воднистого эля и заканчивая по-настоящему крепким пойлом. Общеизвестная «тайная» отличительная черта этого заведения состоит в том, что «Кривой молоток» является всего лишь прикрытием для игорного дома Крестов — последователей Ранальда, бога обмана, которые считают азартные игры священным промыслом. Позади «Молотка» устроена бесплатная кухня для бедных, и все заработанные Крестами деньги идут на благотворительные обеды для неимущих жителей Убершрейка.



Заправляет баром Герт Хундер — покрытый шрамами детина самого устрашающего вида, основная задача которого состоит в том, чтобы следить за благополучием и безопасностью Крестов. Руководит Крестами Зильви Кройцхаме — глава Церкви Ранальда в Убершрейке, грозная, проницательная и острая на язык женщина пятидесяти с небольшим лет.

Всякий, у кого есть при себе хотя бы пара монет (или открытый кредит), имеет право войти в игорный дом и присоединиться к творимому там богослужению. Городские власти предпочитают не обращать внимания на то, что происходит в «Кривом молотке», — отчасти благодаря благотворительной деятельности Крестов, а отчасти из-за того, что среди завсегдатаев «Молотка» немало самых влиятельных и богатых людей Убершрейка.

- Несмотря на то что практически всем в городе известно, что игорным домом в «Молотке» заправляют Кресты, мало кто знает, что под прикрытием «Молотка» действуют ещё и скупщики краденого. В небольшой задней комнатке Ловкие Пальцы покупают, продают и обменивают краденое добро. Если героев когда-нибудь ограбят, рано или поздно их добро, скорее всего, пройдет через эту каморку, так что у них будет шанс получить свои вещи назад. Если, конечно, им удастся миновать бдительных ранальдинцев.
- Даннелъ Меер, легендарный вор, планирует ограбить замок Чёрной Скалы и набирает команду подельников. Он считает, что в отсутствие Юнгфройдов некому отправлять в Альтдорф собранные налоги, а эрцгерцог фон Вальфен слишком боится Императора, чтобы просто взять и присвоить монеты себе, поэтому золото просто лежит где-то там, в подземельях Чёрной Скалы, ожидая, пока ситуация с официальным назначением нового правителя Убершрейка не разрешится. Если Меер прав, то наградой за невероятный риск будет целое состояние. Если Меер прав...



## ТАМОЖНЯ

Все налоги, собранные в Убершрейке, проходят через здание городской таможни — большое добротное строение, возвышающееся над окружающими его причалами и складами. Все лодки, разгружающиеся в городе, платят сбор в один серебряный шиллинг и пошлину, размер которой зависит от имеющегося на борту груза. Кроме того, лодочник должен заплатить владельцу причала и работникам Гильдии Грузчиков за погрузку или разгрузку товаров. Наполненные товарами повозки платят пошлины на въезде в городские ворота. Руководит таможней Эрнст Гельдфингер, строгий мужчина разбойничьей наружности, недавно разменявший пятый десяток лет. Каждое утро на работу выходят шестеро таможенных писарей: трое отправляются на пропускные посты у городских ворот, двое — на северный и южный берега реки собирать пошлины с причаливающих кораблей, и ещё один остаётся в конторе. Эрнст Гельдфингер пользуется репутацией безупречно честного и неподкупного человека.

- Герои видят, как одного из писарей Гельдфингера, Детлефа Шедлера, убивают по дороге на пропускной пост у северных ворот. Они могут воспользоваться подвернувшейся возможностью, спрятать тело, занять его место и прикарманить собранные за день пошлины. Всё, что им нужно, — это одурачить стражников и купцов, проследить, чтобы тело Шедлера не нашли, и, главное, не попасться на глаза тому, кто его убил.
- Гельдфингер заметил падение сборов на бренди, случившееся из-за действующей по ночам шайки контрабандистов. Гельдфингер подозревает, что один из его писарей продаёт преступникам информацию, поэтому привлекает независимых специалистов, поручает им провести расследование и расстроить деятельность контрабандистов.

## СИТУАЦИЯ С НАЛОГАМИ

До свержения Юнгфройдов все собранные налоги поступали в городскую таможню, а оттуда положенная Альтдорфу часть отправлялась в замок Чёрной Скалы, куда затем приезжали представители эрцгерцога Верхнего Тойфеля, забирали деньги и отвозили их в Валленштайн, а оттуда — в Альтдорф. Однако по закону исключительным правом сбора и передачи имперского налога в Верхний Тойфель обладает герцог Убершрейка. Проблема в том, что сейчас никакого герцога Убершрейка нет. Итак, кто же собирает налоги для князя Рейкланда?

Никто этого не знает. Вассалы герцога Убершрейка продолжают собирать налоги как обычно, но некоторые уже отказались передавать собранные деньги в городскую таможню, аргументируя свой поступок тем, что в настоящий момент над ними нет сеньора, которому они обязаны платить по ленному договору. Кроме того, несмотря на давление рейкландской Короны, эрцгерцог Верхнего Тойфеля тоже ничего не может с этим поделать, поскольку в Убершрейке нет герцога, а значит, и вассала, обязанного платить ему налоги уже по своему собственному ленному договору. Всё это ставит генерала фон Даберника и леди Нахт — нынешних фактических правителей Убершрейка — в крайне непростое положение. Даберник склоняется к силовому решению проблемы, в то время как Нахт предпочла бы организовать передачу отнятой у Юнгфройдов власти на законных и долговременных основаниях, и сделать это как можно скорее.

## «РУКИ ДОКЕРА»

Этот огромный деревянный трактир практически безраздельно принадлежит городским портовым рабочим и возницам, держателям монополии на любые погрузочно-разгрузочные работы на территории Убершрейка. Не заплатишь им положенную пошлину — ни один из твоих товаров не стронется с места.



Трактир «Руки Докера» фактически является конторой городской Гильдии Докеров, и она не только служит местом отдыха и проведения собраний, но и принадлежит нынешнему гильдмейстеру Вильгельму Докеру по прозвищу Большой Вилли. Большой Вилли — настоящий гигант, а его руки в объёме будут, пожалуй, потолще иного бедра. На первом этаже трактира находятся два больших общих зала и небольшая кухня. Наверху живёт сам Докер вместе со своей семьёй — там у них расположена кухня, гостиная и три жилые комнаты.

В помещении таверны всегда обретается несколько бригад грузчиков, отдыхающих после рабочей смены, в то время как большая часть их коллег трудится, таская грузы между причалами, складами, купеческими домами, кораблями, дворами и повозками, а меньшая патрулирует улицы, пристально следя за тем, чтобы никто не смел безнаказанно нарушать их монополию.

- Алоизий Торнкоббл III, купец-полурослик, поручает героям разгрузить его корабль в порту Убершрейка. Дело в том, что он должен крупную сумму денег Гильдии Докеров, а значит, пока долг не будет выплачен, ни один член Гильдии и пальцем не притронется к его грузу. Сам Алоизий утверждает, что свой долг он сполна оплатил Гильдии Докеров в Альтдорфе, имеющей договор о кооперации с Гильдией Докеров Убершрейка, но как только герои начинают разгружать принадлежащую купцу баржу, на причал заявляется группа докеров, твёрдо намеренных доказать, что персонажи игроков ошиблись, ввязавшись в этот спор.
- Маленький Вилли, сын Большого Вилли, размерами и силой превосходящий, пожалуй, даже собственного отца, решил подзаработать на стороне и провезти контрабандой груз деликатесов для клана Лоухэвенов. Проблема в том, что Стража по приказу Гельдфингера арестовала последнюю партию груза, и теперь Маленький Вилли должен полуросликам кучу денег. Он обещает персонажам игроков бесплатное членство в Гильдии Докеров, если те согласятся помочь ему проникнуть на склад конфискованного добра и выкрасть принадлежащий Лоухэвеном груз.



## КАПЕЛЛА ГРААЛЯ

Внешне бретонская капелла Грааля выглядит как самый обыкновенный склад, и об обратном говорят лишь карнизы, расписанные едва различимыми геральдическими лилиями. Однако контраст внутреннего убранства с непритязательной наружностью здания поистине разителен. Деревянные колонны и стены склада покрыты резьбой и прекрасными многоцветными росписями, главным образом фресками по мотивам легенд о Владычице Озера и сказаний о её отважных рыцарях.

Почти сорок лет тому назад это здание служило лагерем для военнопленных, взятых в ходе Пятой Парравонской войны. Именно военнопленные и украсили склад, превратив его в капеллу. После окончания войны в качестве жеста доброй воли (и неизбежного почтения к эстетике деревянного зодчества) все расходы по содержанию здания взяла на себя Гильдия Плотников Убершрейка.

Единственным постоянным обитателем капеллы является Хьюго — седобородый старик-бретонец с добрыми лучистыми глазами (вся окрестная детвора считала и продолжает считать, что Хьюго когда-то был самым настоящим бретонским рыцарем). Выходцы и гости из Бретонии нередко посещают капеллу, чтобы отдать дань уважения своей Владычице.



- Хьюго действительно когда-то был рыцарем, но на одном из турниров он совершил поступок, недостойный этого звания, и, не вынеся бремени позора, навсегда покинул Бретонию. Недавний посетитель капеллы сэр Пьер де л'Арбак узнал старика и, сочтя его недостойным служить в капелле Грааля, выставил Хьюго прочь. Теперь Хьюго намерен драгаться с молодым де л'Арбаком, чтобы восстановить поруганную честь, но герои и сами должны понимать, что закончиться этот поединок может лишь смертью старика.
- Нильс Шерцер, агитатор, делающий ставку на издавна бродящие в городе антибретонские настроения, намеревается вернуть Рейкланду былую славу. Произнеся зажигательную речь, он собрал вокруг себя толпу, твёрдо намеренную изгнать из Убершрейка всех бретонцев до единого. Первым делом он планирует сжечь капеллу Грааля, убить всех, кто окажется внутри, и желательно устроить в городе большой пожар. Времени звать Стражу нет — герои должны как-то помешать ему осуществить задуманное, и немедленно!

## ГИЛЬДИЯ КОРАБЕЛОВ И СВЕЧНИКОВ

В непритязательном деревянном строении на южном берегу реки, неподалёку от обеих убершрейкских верфей, расположена общая

контора Гильдии Корабелов и Свечников. Тридцать лет назад две гильдии, хотя и являлись важной частью городской коммерции, были слишком малочисленны, чтобы воздействовать на городскую политику, и приняли решение объединиться и впредь совместно защищать свои интересы. Сегодня эта Гильдия по-прежнему остаётся малочисленной, но решение об объединении принесло свои плоды, и её политический и экономический вес с тех пор значительно возрос.

Курт Прохнов, нынешний гильдмейстер, — подтянутый, мускулистый мужчина тридцати с небольшим лет (крайне юный возраст для столь высокого и ответственного поста). В юности он объехал всю Империю: основы своего ремесла он изучал в Остермарке, в Бегахфене, а получив звание мастера, отправился в путь и со временем стал членом кораблестроительных гильдий ещё семи городов. Он любознателен, умен и обладает неутолимой жадностью знаний обо всём, что касается новинок конструкторской мысли. В настоящий момент Курт активно экспериментирует с камнем и металлами, вдохновляясь в первую очередь работами гномьих инженеров.

На последнем карнавале в честь Магнустага экзотическая красота и процветающее дело Прохнова принесли ему нежеланный титул самого завидного холостяка Убершрейка. С тех пор бедняга Курт не знает покоя: контору Гильдии еженедельно осаждают желающие выйти замуж за его и в самом деле немалое богатство. Все остальные члены гильдии видят в этом лишь неисчерпаемый источник для шуток.

- Новейший прототип конструкции Прохнова был украден речными пиратами. Если судно попадёт в руки речным стражникам, они либо повредят или утопят его, либо начнут задавать неудобные вопросы, так что Прохнов готов щедро заплатить тому, кто согласится вернуть украденное судно, и щедро приплатить, если его удастся пригнать в целости и сохранности.
- Все путешествия и письма Прохнова — это всего лишь прикрытие. Дело в том, что он состоит в культе Расколотого Ока (см. стр. 63), члены которого взыскуют новых знаний любой ценой, и в подвале здания Гильдии Курт прячет целую библиотеку запрещённых книг. Недавно ему понадобился некий свиток, который хранится в храме Верены, и теперь он ищет каких-нибудь простаков, согласных его добыть.

## НЮАНСЫ КОРАБЛЕСТРОЕНИЯ

Несмотря на то что гильдия называется Гильдией Корабелов и Свечников, в которой состоят самые настоящие мастера-корабелы, Гильдия на самом деле не строит ни лодок, ни кораблей. Она строит баржи.

Разница может быть неочевидной, но для речного люда она очень существенна. Речные жители Рейка называют баржей любое плоскодонное речное судно. Плоское дно позволяет таким судам без проблем передвигаться над отмелями и заодно обеспечивает гораздо большую вместительность и грузоподъёмность. Киль, который в мелкой воде только мешает, позволяет кораблям и лодкам развивать гораздо более высокую скорость на глубоких участках реки, а при необходимости и вовсе выходить в открытое море. Корабли, кроме того, значительно больше и лодок, и барж: для того чтобы называться кораблём, на судне должно быть хотя бы три мачты.



## СВИНАРНИК

Посреди трущоб Шварцехалле раскинулся громадный свинарник под открытым небом. Питаются свиньи в основном объедками и помоями, которые собирают по всему городу многочисленные работники свинарника, именуемые в народе мусорщиками или собирателями дерьма. Горожане, по той или иной причине не желающие обходить свинарник десятой дорогой, могут срезать путь прямо через загоны, по поднятым на сваи деревянным настилам. Стоит отметить, что у подобного решения есть свои риски — случается, что почтенные бюргеры поскользываются на какой-нибудь коже или рыбьей требухе и валятся с помоста вниз, в зловонное царство помоев, навоза и перепуганных свиней.

Гарт Фюнке, старый фермер и опытный мусорщик, — самый влиятельный человек во всём свинарнике. Теоретически держать своих свиней в городском свинарнике может любой горожанин, но на практике для этого ему сначала придётся получить одобрение у Гарта Фюнке, а единственный способ получить это одобрение — обязаться покупать свиной корм только у него. Жаловаться в Городскую стражу на вымогательство бесполезно, поскольку Фюнке не скупится, когда дело касается обеспечения местных стражей порядка свежей свиной.

- Бездельник по имени Дирк Швенген собирает пошлину за переход по настилу над свиными загонами, предлагая прохожим очень простой выбор: плати или отправляйся в полёт.
- Ходят слухи, что Фюнке кормит свиней мертвечиной. А после недавних поставок свиной в колбасную лавку Сатриоли люди вновь заговорили о том, что Фюнке подрабатывает на клан Лоухзенов. Когда призрак бандита по имени Бенно Нюсбаум начинает являться его дочери, Фюнке решает нанять тех, кто сумеет извлечь бранные останки Бенно из свинарника так, чтобы об этом не стало известно преступникам, щедро заплатившим за «утилизацию» труп.

## «ДОМ КАТ»

Латунная вывеска в виде стилизованной кошки висит над входом в портовый бордель, посвящённый Катии, богине обезоруживающей красоты. Заведение, занимающее просторное четырёхэтажное здание, предоставляет свои услуги клиентам всех народов и сословий, а безопасность обеспечивают неприметные, но бдительные вышибалы. Большую часть персонала «Дома Кат» составляют женщины, но в целом в этом заведении готовы удовлетворить практически любой каприз.

Руководит мирскими делами борделя фрау Ялла Крумп, крепко сбита женщина пятидесяти лет, которая появляется на публике исключительно в сопровождении одного из своих вышибал. Подчиняется фрау Крумп девушке по имени Адельхайдис Келлер, больше известной как Алиша. Алиша — рукоположенная жрица Катии, искренне убеждённая в том, что неправильно отказываться от поклонения божественному пантеону в пользу одного-единственного бога, и посвятившая себя делу обращения монотеистов на путь многобожия. Алиша уже успела сблизиться с Андреа Пффеффер, новым капитаном Городской стражи, и согласилась сообщать ей сведения о тех, кто, как ей кажется, поклоняется тёмным богам. Тем не менее Алиша сразу решила для себя, что станет докладывать только о тех, чья душа потеряна безвозвратно.

- «Дом Кат» горит! Зеваки мечутся в панике, а внутри пылающего здания по-прежнему остаётся несколько служительниц Алиши и их богатых клиентов. Спасать их смертельно опасно, однако награда за риск может быть очень внушительной. Если же герои возьмутся за расследование поджога, то рискуют навлечь на себя неприятности иного рода, ведь найденные улики рано или поздно укажут на виновника поджога — влиятельного поборника нравственной чистоты из числа диаконов Церкви Сигмара.

- Альбрехт Хорстен, богатый торговец зерном, падок на соблазны плоти и часто посещает «Дом Кат». Заподозрив, что его душа попала в сети Князя Наслаждений, Алиша решает сообщить о своих подозрениях капитану Пффеффер. Альбрехт, узнав о её намерениях, назначает за её голову щедрую награду. Теперь у героев есть выбор: сопроводить Алишу в Плацдарм и убедиться, что по дороге с ней ничего не случится, или убить её и получить награду.

## ТРАКТИР «КРАСНЫЙ ПОЛУМЕСЯЦ»

Двухэтажное здание трактира «Красный полумесяц» в основном служит пристанищем для лодочников, что переправляют грузы вверх и вниз по Тойфелю. На вид «Красный полумесяц» довольно невзрачен, но его можно смело считать самым чистым портовым заведением подобного рода. Первый этаж сложен из камня, и основную его часть занимает пивная, большой общий зал и маленькая кухня (для тех, кто ищет уединения, в общей зале устроено несколько альковов, отгороженных от публики плотными занавесками). Второй этаж выстроен из дерева и разделён на несколько жилых комнат (включая хозяйскую).

За стойкой бара работает сам хозяин — серьёзный и прямолинейный малый, отставной наёмник по имени Франц Лохнер, слегка раздобревший, но крепко сбитый мужчина лет сорока с небольшим. Убирает комнаты и обслуживает столики Ильза Фрехт, дородная пятидесятилетняя женщина, на кухне трудится Гюнтер Биссет, и ещё двое молодых работников выполняют мелкие поручения и по мере надобности помогают Ильзе и Гюнтеру. Единственное блюдо, которое когда-либо готовил Биссет, — это густая рыбная похлёбка с картошкой: сытная и аппетитная в горячем виде, к завтраку она успевает остыть и утратить изрядную часть своей вечерней прелести.



- Наслаждаясь горячей похлёбкой, герои случайно слышат, как кто-то замышляет впустить сквозь запертые на ночь городские ворота банду разыскиваемых преступников. Один из заговорщиков — определённо городской стражник, но разглядеть его героям не удаётся, а без доказательств местные власти ни за что не поверят их рассказу. Единственное, что может указать на личность неизвестного стражника, — это его голос, очень характерный и узнаваемый. Но разве реально успеть поговорить со всеми стражниками в Убершрейке за один день?
- Герои сидят в «Красном полумесяце», отмечая хорошим крепким пивом щедро оплаченную работу, и тут в трактир врывается мужчина и женщина в масках и с заряженными пистолетами наперевес. Легендарная преступная парочка действует слаженно и дерзко: Кюрбис велит всем сохранять спокойствие и сообщает, что это ограбление, а Хонигхесхен угрожающе добавляет, что если хоть кто-нибудь шевельнётся, она расстреляет всех посетителей до последнего.



## ПАНСИОН РЮГТЕР

Пансион Рюггер — это самая дешёвая гостиница во всём Убершрейке, и недаром: стены покрыты плесенью, а кровати буквально кишат кровососущими паразитами. На первом этаже устроена грязная кухня, уставленная шаткой мебелью столовая и небольшая общая зала. На второй этаж втиснуто четыре крохотных спаленки (в каждой из них едва хватает места для пары двухэтажных коек) и небольшая комнатуха, в которой ютятся сама хозяйка.



Владелица пансиона — женщина по имени Анна Рюггер, которую в Доках называют не иначе как Бабулей. Анна приходится женой Карстену Рюггеру, гильдмейстеру Гильдии Лодочников, поэтому любому, кто её обидит, стоит готовиться к скорой встрече с бандой вооружённых баграми людей, готовых помочь Бабуле в меру своих сил.

- У Бабули есть для героев работёнка. Герр Блених, один из её постояльцев, прошлой ночью скончался. Бабуля предпочитает не связываться со Стражей, так что если герои избавятся от трупа, она будет им весьма признательна.
- У Бабули есть для героев ещё одна работёнка. На этот раз более серьёзная. На старости лет её муж Карстен Рюггер стал слишком уж мелочным и придирчивым. Бабуля будет очень благодарна тому, кто заставит его исчезнуть навсегда.

## ШТРОМАНН МАРКТ

Штротманн Маркт — это небольшая открытая площадь, расположенная на границе Доков, прямо у ворот, ведущих в Плацдарм. На этой площади устроен небольшой рынок: несколько лавочек, в которых идёт бойкая торговля одеждой и съестным.

Одну сторону площади практически целиком занимает коновязь Хохайм, где гости Убершрейка оставляют своих лошадей. Гражданским лицам запрещено въезжать на территорию Плацдарма верхом, и конюшня делает немалые деньги на тех, кого стражники не пропускают сквозь ворота. Исключением из этого правила являются лишь дворяне, маги и курьеры Имперской почтовой службы.

Владеет коновязью сморщенная и покрытая шрамами старушка по имени Сабина Хохайм, ветеран последней Парравонской войны. Большую часть дня она проводит на крыльчке, сидя в обложенном подушками кресле и наблюдая, как её многочисленные племянники и племянницы делают свою работу, надеясь унаследовать процветающее предприятие после того, как Сабина наконец шагнёт сквозь Врата Морра.

По соседству с коновязью Марлиз Цайтфлюг недавно открыла небольшую лавочку, торгующую песочными часами и механическими хронометрами. Подобные устройства в Империи считаются предметами роскоши, поэтому во времена нынешней смуты дела в лавке идут не слишком хорошо, и Цайтфлюг с каждым днём охватывает всё большее и большее беспокойство.

- Хохайм изменила своё завешание таким образом, чтобы коновязь после её смерти ушла с молотка, а вырученные с продажи деньги пошли на пенсии солдатским вдовам и сиротам. Её племянник Тильман предпочёл бы, чтобы тётушкино наследство осталось в семье. Если герои сумеют изготовить достаточно убедительное поддельное завешание, Тильман обещает по достоинству их вознаградить, после того как Сабина скончается и наследство перейдёт к нему в руки.
- Марлиз Цайтфлюг остаётся надеяться только на счастливый случай — если кто-нибудь из богатых и влиятельных горожан купит её часы, они могут стать модным аксессуаром, популярным в среде городской знати. Если герои сумеют подыскать такого клиента, Марлиз обещает заплатить им щедрые комиссионные.





## УБЕРШРЕЙКСКИЙ МОСТ

Гродни Верный Молот, глава гномьей Гильдии Инженеров, сконструировал и выстроил Убершрейкский мост более двухсот лет тому назад. В те времена Убершрейк фактически представлял собой всего лишь грудку обугленных развалин, едва отбитых у зеленокожих солдатами рейкландского Штатного войска. Магнус Благочестивый, только что коронованный Император, твёрдо вознамерился восстановить всё, что было разрушено во время войны, и поручил своим союзникам-гномам отстроить Убершрейк и в первую очередь наладить новый мост через реку Тойфель на месте старого, разрушенного в ходе упорных боёв.

Сегодня, спустя две сотни лет после тех знаменательных событий, выстроенный гномами мост по-прежнему возвышается над Убершрейком. Массивное каменное сооружение, видимое почти из любой части города, опирается на широкие, заглублённые в донный грунт каменные колонны. Колонны сгруппированы таким образом, чтобы под основным пролётом моста могли без опаски проходить даже самые большегрузные речные баржи с самыми высокими мачтами. Дополнительную устойчивость и надёжность мосту обеспечивают выбитые на его камнях магические руны гномов.

Городские законы запрещают строительство на мосту; по нему определённо стоит прогуляться, чтобы насладиться незабываемыми видами города, раскинувшегося по обоим берегам реки, и, конечно, полюбоваться бегом вод самого Тойфеля, шумящего далеко внизу. Единственное, что не удастся оттуда разглядеть, — это толпы собирающихся под мостом бездомных, которые разбредаются по окрестностям только для того, чтобы переждать очередной разлив. Когда Убершрейком правили Юнгфройды, Стража время от времени устраивала облавы и выметала скопившийся под мостом человеческий (в основном человеческий) мусор, но в поисках убежища от непогоды разогнанная было беднота каждый раз постепенно стекалась назад.

Впрочем, в последнее время альтдорфцы не спешат соваться под мост и наводить там порядок, и в результате под сенью моста вырос целый трущобный городок, прозванный окрестными жителями Дункельфойхтом. Сторонники Юнгфройдов постоянно используют Дункельфойхт в своей лоялистской риторике как пример того, до чего способно довести Убершрейк правление явившихся с севера узурпаторов.

Впрочем, даже самый преданный сторонник Императора не может не признать, что медленное, но верное разрастание Дункельфойхта должно беспокоить любого законопослушного гражданина Убершрейка. Проблема в том, что Дункельфойхт не только расширяется, впитывая в себя худшие отбросы городского дна, но и активно вооружается, а это значит, что силам, вознамерившимся изгнать, наконец, засевший под мостом сброд, придётся столкнуться с серьёзным сопротивлением.

Всё это привело к тому, что никто из горожан уже давно не рискует соваться под мост без веской на то причины. В тених Дункельфойхта свободно рыщут бандиты и разбойники, льётся кровь, и не проходит и дня, чтобы в воде ниже по течению кто-нибудь не обнаружил свежий труп. Естественно, альтдорфские стражники тоже не испытывают никакого желания соваться в столь гиблое место и почём зря наживать врагов среди тамошних преступных главарей. Шайки контрабандистов также не преминули воспользоваться ситуацией к собственной выгоде, а многие из них при виде бездействия властей настолько обнаглели, что устроили собственные плавучие пристани и принялись разгружать контрабандные товары прямо среди бела дня. При виде столь откровенной дерзости многие горожане начали поговаривать, что Юнгфройды никогда не допустили бы подобного бардака, а в силу царящих в городе противоречивых настроений подобные мысли, высказанные вслух, нередко становятся причиной горячих споров, потасовок и даже беспорядков.

Если верить слухам, то недавно разрозненные банды Дункельфойхта объединились под рукой некоего властного главаря, который называет себя Бароном. Говорят, этот преступный гений прибыл в город совсем недавно, но уже успел прославиться своими честолюбивыми амбициями и абсолютной беспощадностью. Почти никто за пределами Дункельфойхта не видел его в лицо, но большая часть жителей Убершрейка наслышана о нём, и его имя оваяно поистине грозной славой. Люди твердят, что его власть над собой уже признали десятки воров, громил и контрабандистов и что в скором времени Барон планирует распространить своё влияние на все Доки и сокрушить любого, кто дерзнёт встать на пути у его стремительно зарождающейся преступной империи.





## Барон

Катерина Ойле всю свою жизнь стремилась чего-нибудь добиться. Всё детство, прошедшее в трущобах альтдорфского Восточного Конца, ей приходилось ежедневно сражаться с другими такими же, как она, детьми, чтобы хотя бы не лишиться того, что и так принадлежало ей. Прознав, что альтдорфские солдаты отправляются на юг, она почуяла распахнувшееся перед ней окно возможностей и не раздумывая отправилась вслед за армией фон Даберника, надеясь воспользоваться неразберихой — неизбежным следствием любой войны — и урвать свой шанс. Её стремительный взлёт к вершинам власти в Дункельфойхте стал закономерным следствием присущей ей хватки и навыков, необходимых для выживания на городском дне. Конечно, ей попадались достойные противники, и некоторые из них даже оставили ей на память несколько шрамов, но не слишком больших и не слишком много: победа всегда оставалась за Катериной. Вскоре Ойле взяла себе новое имя — Барон, чтобы создать вокруг своей персоны ореол таинственности и вселить страх в обитателей городского дна.



КАТЕРИНА ОЙЛЕ, КОРОЛЕВА ПРЕСТУПНОГО МИРА

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 6  | 69 | 67 | 51 | 52 | 45 | 45 | 29 | 44  | 60 | 50 | 17 |

**Навыки:** запугивание 73, скрытность (города) 59

**Черты:** броня (2), сумеречное зрение, стрельба +7 (30), оружие +7

## Угорь

Попрошайка, известный под кличкой Угорь, когда-то звался Клаусом Шлаймишером и был нерадивым отпрыском славной династии убершрейкских корабелов. Со временем он подался в контрабандисты и в конце концов связался с культом Ускользящего Понимания (см. стр. 62). Новые «друзья» оценили его талант контрабандиста и поручили ему ответственное задание: наладить поставки колдовского камня. Из-за продолжительного воздействия этой нечестивой субстанции на Клауса снизошло «благословение» — мутация. Его кожа, вечно покрытая липкой слизью, стала привлекать слишком много внимания, и ему пришлось оставить стезю контрабандиста и освоить профессию попрошайки. Теперь он большую часть времени проводит на улочках Доков Убершрейка, подслушивая и подсматривая за всем, что происходит на улицах, и щедро снабжая собранной информацией предводителей культа.



КЛАУС ШЛАЙМИШЕР, ПОПРОШАЙКА-МУТАНТ

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 51 | 30 | 31 | 51 | 45 | 68 | 32 | 36  | 32 | 53 | 12 |

**Навыки:** уклонение 79, скрытность (города) 88

**Черты:** мутация (скользящая кожа), оружие +5

## УНИЖЕННЫЕ И ОСКОРБЛЁННЫЕ УБЕРШРЕЙКА

- К героям обращается некто Клаус Осфер с просьбой найти и вернуть его родного брата Улли, обретающегося в данный момент где-то в Дункельфойхте. Улли выгнал из дома отец, но теперь старик мёртв и Клаус хочет, чтобы брат вернулся. Для того чтобы найти изгнанника, героям придётся договориться с Барон и её громилами, которых, вообще-то говоря, больше всего интересует, за какую сумму можно сбавить их вещички и, если уж на то пошло, самые мясистые части их тел.
- Гильдия Шахтёров сообщает о пропаже нескольких бочонков пороха, следы которых, похоже, ведут в Дункельфойхт. Если герои возьмутся за дело, они выяснят, что бочонки аккуратно расставлены вокруг одной из опор моста — явно для того, чтобы его уничтожить. За кражей бочонков стоит человек по имени Эрнст Эльзен, разорившийся каменщик, решивший таким образом положить конец засилью гномов в Убершрейке.



## МАРКТПЛАЦ

В самом сердце Убершрейка располагается Марктплац. Каждый марктаг (еженедельный базарный день) крестьяне из окрестных деревень съезжаются в город, для того чтобы поторговать, коробейники предлагают всем желающим всевозможные мелочи, а купцы раскладывают на прилавках ткани и другие товары. Даже торговцы, у которых есть собственные лавки, не упускают возможности поторговать в марктаг, ведь на торговой площади товары можно продавать чуть дороже: мало кто из покупателей захочет топтать на другой конец города ради того, чтобы сэкономить пару пенни.

В центре Марктплац, самой большой рыночной площади города, возвышается статуя Магнуса Благочестивого, призванная почтить вклад, который он внёс в дело восстановления Убершрейка в первые годы после Великой войны против Хаоса. Больше всего людей на площади собирается, конечно же, в марктаг, но в целом деловая суета здесь не утихает практически никогда, и народ (особенно приезжий) чаще всего выбирает в качестве места встречи именно Марктплац.

## СОБОР СИГМАРА

Собор Сигмара, божественного покровителя Империи, был первым зданием, восстановленным по приказу Магнуса Благочестивого, после того как зеленокожие во время Великой войны против Хаоса сравняли старый собор с землёй. Собор — самый большой храм в городе, хотя и далеко не единственный. Фасад собора украшен величественной колоннадой, а внутри хватит места для сотен верующих.

Во время особенно крупных фестогов (праздничных дней) в соборе собирается столько прихожан, что самым бедным из них приходится толпиться снаружи, вслушиваясь в отголоски идущей внутри службы. В последнее время подобное случается всё чаще, поскольку собор облюбовали альтдорфские солдаты и офицеры.

Верховным жрецом служит отец Гюнтер Эмминг, сурового вида лысеющий седовласый мужчина за пятьдесят, известный строгим нравом и хлесткими проповедями. Нельзя сказать, что он чужд доброты и сострадания, но, даже воздавая хвалу праведникам и неся утешение страждущим, он сопровождает свои слова напоминанием о пагубной природе пороков.

- Ирма Брантль, набожная, но слегка наивная молодая жрица Сигмара, прибыла в Убершрейк совсем недавно, но отец Эмминг находит её мягкую натуру и благостную болтовню несовместимыми со своим собственным взглядом на окружающую действительность, и теперь единственное, чего он желает, — это хоть немного от неё передохнуть. Отец Эмминг готов заплатить героям за то, чтобы они сопровождали сестру Брантль в поездке по окрестным деревням с целью знакомства с сельскими священниками и их приходами. Он заплатит вдвое больше, если поездка затянется, скажем, на пару-тройку месяцев...
- Всякого, кто подолгу находится в подвалах собора, начинают мучить кошмарные сны, а во время прошлого марктага вдобавок без вести пропал ребёнок одного из приехавших на ярмарку крестьян. Улики указывают на то, что некто увёл его с собой в подвал собора Сигмара. Единственный, кто постоянно обретается в храмовом подвале, — это Эрнст Рикер, член Ордена Очищающего Пламени. Он мог лишиться рассудка или пасть жертвой тёмных богов, но разве кто-нибудь дерзнёт обвинить в ереси грозного инквизитора?

## ГИЛЬДИЯ ВРАЧЕЙ

Напротив храма Шалии находится здание Гильдии Врачей, скромное, но очень аккуратное и ухоженное строение, первый этаж которого выстроен из камня, а второй из дерева. На весь Убершрейк приходится лишь трое дипломированных врачей. Ни один из них не упускает ни единой возможности блеснуть своей учёностью и высоким положением в обществе, и все они тратят массу времени и сил на борьбу с охватившей город заразой — засильем цирюльников-самоучек, не имеющих врачебной лицензии, но при этом дерзающих оперировать своих пациентов, причём в самых неподобающих для этого условиях. В здании Гильдии у каждого врача на втором этаже имеется отдельный кабинет и собственное помещение для проведения медицинского осмотра. На первом этаже располагается общий приёмный покой, комната ожидания и тщательно звукоизолированный хирургический театр.

Гильдмейстером является доктор Отто Крупп, старейший из городских врачей. Прирождённый предприниматель, Отто Крупп прежде всего заботится о приумножении количества пациентов, нежели об их благополучии. Доктор Теодосия Грат — несколько оторванная от жизни выпускница Альтдорфского университета, увлечённая всемерным углублением собственных профессиональных познаний. Она регулярно посещает храмы Верены и Шалии и проводит уйму времени за изучением всевозможных хворей и заразных поветрий.

Самый молодой член Гильдии Врачей — доктор Бернанд Байер. Очаровательный и уверенный в себе, он считает свою профессию прекрасным способом знакомства с впечатлительными юношами Убершрейка. Доктор Крупп предлагает прогрессивную систему скидок по схеме «позови друзей»; с пациентов, страдающих от болезней, доктор Грат берёт значительно меньше, чем с пациентов с травмами; доктор Байер же предпочитает делать скидки пациентам из числа молодых и привлекательных мужчин.

- Доктор Крупп платит шиллинг каждому, кто предоставит доказательства того, что в стенах Убершрейка тот или иной цирюльник проводит незаконные хирургические операции (например, зашивает раны). Естественно, рано или поздно это приведёт к тому, что в поисках медицинской помощи донощику придётся рассчитывать исключительно на Гильдию Врачей и её кусачие цены.
- Доктор Грат — член Тинейского Общества (см. стр. 60). Её одержимость инфекционными заболеваниями привела её в объятия Нургла, тёмного бога болезней. В одном из комодов в её кабинете устроена тайная молебеня в честь Владыки Чумы, и с недавних пор она вознамерилась поближе изучить бронзовую лихорадку и начала заражать ею своих пациентов.

## БРОНЗОВАЯ ЛИХОРАДКА

Чаще всего бронзовая лихорадка встречается на юге Старого Света, особенно в местах, где царит влажный и жаркий климат. Распространяется эта болезнь через укусы насекомых. Большая часть заболевших в течение нескольких дней поправляется самостоятельно, но у некоторых пациентов случаются осложнения, которые порой даже приводят к смерти.

**Заражение:** провал проверки стойкости (+20) после укуса заражённого насекомого. Инъекция или поглощение заражённой крови обеспечит заражение бронзовой лихорадкой безо всяких проверок.

**Инкубационный период:** 1d10 дней

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** жар, осложнения (+40), слабость, тошнота (подробное описание этих и других симптомов см. в «Книге правил»).



## Храм Шалии

Храм Шалии, богини милосердия, стоит бок о бок с храмом Верены. Храм Шалии — это высокое белоснежное строение, увенчанное широким куполом в классическом стиле. Внутри устроена просторная молельня, также исполняющая функции госпиталя для исцеления болящих. Слева и справа от главной залы расположены отдельные альковы для тяжелобольных и для тех, чьё исцеление сопровождается не слишком возвышенными страданиями.

Вход на верхние этажи дозволен только для храмового клира и приезжих жриц из других храмов. Внутренняя часть купола украшена изумительной красоты фреской, изображающей омытый слезами скорбный лик Шалии и парящую в небесах стаю белоснежных голубей.

Верховная жрица храма Шалии — Марианна Альтенблюм, почтенная вдова, присоединившаяся к Церкви Шалии больше десяти лет назад. Марианна обладает безграничным состраданием, но терпеть не может легкомысленных бездельников и любителей попусту тратить своё и чужое время. В деле содержания храма ей помогает обширный штат диаконов и рукоположенных жрецов, ухаживающих за больными и раздающих милостыню неимущим.

- У Альтенблюм есть план. Она хочет занять расположенное по соседству с храмом пустующее здание, чтобы устроить в нём хоспис и лечебницу для городской бедноты. Для этого ей необходимы деньги и покровительство со стороны власти имущих горожан. Любой, кто сумеет обеспечить либо то, либо другое (а ещё лучше и то и другое вместе), заслужит вечную благодарность верховной жрицы и, конечно, сможет до конца жизни рассчитывать на бесплатную медицинскую помощь в стенах храма!
- Эстер Шульц, молочница из деревеньки в нескольких днях пути от Убершрейка, заболела на прошлый марктаг. Болезнь смертельна и неизлечима, и верховная жрица нанимает героев, чтобы те отвезли Эстер домой, позволив ей мирно скончаться в окружении родных. К несчастью, болезнь Эстер вызвана эманациями злого камня, и по дороге она начинает мутировать. Можно только гадать, во что она превратится к моменту возвращения домой. А что, если кто-то уже успел отведать сваренного ею сыра?

## Храм Верены

Храм Верены, богини мудрости, расположен в северо-восточном углу площади Хандель. Это скромное невысокое здание, хорошо известное любому учёному гражданину Убершрейка, в первую очередь законникам. За одноэтажным храмом расположен Флигель — большая публичная библиотека с просторным, хорошо освещённым читальным залом и бесчисленными полками, доверху забитыми книгами и свитками, среди которых, помимо всего прочего, имеется и самое полное собрание городских хартий и законодательных актов, а также подробная историческая хроника правления Юнгфройдов. Наиболее ценные и опасные книги хранятся под замком в отдельном запаснике, и получить доступ туда можно только с благословения верховного жреца.

Верховным жрецом в настоящий момент является Генрих Гуттенберг, добродушный мужчина с длинной волнистой бородой, искренне убеждённый в том, что всякое знание суть дар Верены и что его священный долг — вручить этот дар как можно большему количеству людей. И хотя подобные взгляды делают его настоящим кладом всевозможных историй, в беседе — особенно на официальных мероприятиях — его тон большинству слушателей может показаться слегка снисходительным. Помогает Гуттенбергу Дагмара Ширм, библиотекарша Флигеля — блizорукая женщина, безнадёжно влюблённая в верховного жреца. К сожалению, этот факт — одна из немногих истин, упорно ускользающих от просвещённого взора Гуттенберга.

- Во Флигеле пропало несколько книг, и Дагмара Ширм просит отыскать и вернуть тома, явно успевшие к этому времени осесть в руках книготорговцев и частных коллекционеров по всему городу. Она не хочет, чтобы об этом узнал Гуттенберг, и потому не желает привлекать к делу представителей власти. За каждую возвращённую книгу Дагмара платит чуть выше рыночной цены, соответственно, если книгу удастся заполучить бесплатно, вознаграждение может стать весьма существенным.
- Андреас фон Брунер (см. стр. 43) страстно желает прочесть запретную книгу, но не может получить разрешение от Гуттенберга. Тот, кто сумеет обеспечить ему доступ в закрытую секцию Флигеля, будет щедро вознаграждён. Конечно, учитывая тот факт, что Андреас является тайным поклонником Слаанеша, последствия такого недальновидного поступка могут оказаться весьма плачевными.





## ГОРОДСКАЯ РАТУША

Величественная городская ратуша Убершрейка — это каменное двухэтажное здание с четырьмя угловыми башнями, выстроенное на северной стороне Марктплац. Помимо кабинетов и контор бургомистра и его писарей здесь также находится Вельможный двор — величественный зал, в котором ещё недавно Юнгфройды вершили судьбу подвластного им герцогства. Башни когда-то использовались как гостевые резиденции для приезжих Юнгфройдов и их придворных гостей, но в последнее время они пребывают в запустении. С момента свержения Юнгфройдов положение и влияние Городского совета, члены которого теперь собираются в ратуше еженедельно, выросли неизмеримо, но с формальной точки зрения его полномочия пока никак не подкреплены, и Совет может лишиться их в любой момент.

Эрнст Малер — нынешний бургомистр и глава Городского совета. При Юнгфройдах его роль была чисто символической, но с пришествием альтдорфских войск ситуация кардинально изменилась. Теперь, когда у Убершрейка есть шанс стать вольным городом, вокруг Эрнста увиваются гильдмейстеры, изо всех сил стараясь снискать его расположение и урвать себе кусочек власти над городом, а дворяне и лоялисты Юнгфройдов из числа простых горожан, напротив, порицают его, считая едва ли не предателем.

- В подвале ратуши когда-то была устроена тюрьма, и там до сих пор сохранилось с полдюжины старых, давно заброшенных тюремных камер. Малер поручает героям расчистить эти камеры «так, на всякий случай!», но он не знает, что там успела завестись колония гигантских пауков и дело предстоит чуть более серьёзное, чем передвинуть пару старых ящиков.
- Если герои сумеют снискать расположение Малера, к ним могут обратиться представители различных гильдий, стремящихся заручиться поддержкой бургомистра. Учитывая, что к каждому из героев по отдельности могут обратиться разные гильдмейстеры, ситуация может быстро выйти из-под контроля...

## ШПРИХШТУМФ

Шприхштумф — это пенёк гигантского, восьми футов в поперечнике, дуба, некогда возвышавшегося посреди городской рыночной площади. Дуб срубили во времена Магнуса, его ствол и ветви стали досками, а доски, в свою очередь, крышей Вельможного двора.

Торчащий неподалёку от статуи Магнуса Благочестивого пенёк со временем стал излюбленным местом сбора городских агитаторов и памфлетистов, своеобразной кафедрой, с которой всякий волен трепать языком перед теми, кто готов его слушать.

- Антон Гримски, пламенный агитатор, приходит к Шприхштумфу почти каждое утро и читает перед собравшимися страстные воззвания против погрязшей в пороках и коррупции гильдейской клики Малера и призывает простых горожан восстать против владычества зажавшихся богатеев. На самом деле Гримски — провокатор Юнгфройда, инструмент, призванный наглядно продемонстрировать, что бургомистр попросту не способен поддерживать в городе порядок.
- В один из фестивалей на Шприхштумфе взбирается странствующий нищий монах-сигмарит, и его проповедь, порицающая упадок нравов среди служителей Церкви Сигмара, собирает огромную толпу, которая быстро начинает распалаться. Если герои ничего не предпримут, в любой момент может грянуть бунт!

## ТЕАТР ВАРЬЕТЕ

Изначально строение, в котором сейчас располагается Театр Варьете, было складом, совмещённым с купеческой лавкой, но теперь оно служит творческим пристанищем для актёров, музыкантов и артистов всех мастей. Сам театр представляет собой большое, просторное каменное здание с деревянной крышей и высоким сводчатым потолком. У входа, под большой, ярко раскрашенной вывеской, закреплена грифельная доска, на которой распорядитель театра пишет название следующего представления (как правило, сопровождая написанное парой-тройкой картинок специально для неграмотной публики). Зрительный зал делится на партер, рассчитанный на пятьдесят мест, амфитеатр (ещё пятьдесят) и две роскошные ложи, зарезервированные для городской аристократии и богатейших бюргеров.

Пост распорядителя Театра Варьете занимает Бенедикт Гуркенфельд. Когда-то он был довольно известным актёром, драматургом и непримиримым соперником легендарного Детлефа Сирка, но сейчас занимается в основном административной работой: устраивает представления, организует продажу билетов и в случае необходимости выступает в роли церемониймейстера. Днём его чаще всего можно увидеть гуляющим по Марктплац, где он присматривается к уличным артистам в поисках новых талантов для своего театра. В штате Варьете также состоит несколько рабочих сцены и билетёров, а от случая к случаю Гуркенфельд ставит пьесы в исполнении местной любительской труппы.

- Катастрофа! В ночь перед представлением вся труппа слегла, отравившись несвежими устрицами. Если у героев имеется хоть какой-то актёрский опыт и желание показать себя на сцене — это их шанс!
- Как и во всех нормальных театрах, в Театре Варьете есть собственный призрак. Надоедливая нежить изводит приезжих артистов, и Гуркенфельд уже готов впасть в отчаяние. Если герои начнут расследование, они рано или поздно выяснят, что «привидением» является один из рабочих сцены, гном по имени Рагнар Торссон, который решил таким образом привлечь к Варьете внимание зрителей, чтобы продажи билетов выросли и Гуркенфельду не пришлось его увольнять.

## ПОСТ СТРАЖИ

Это строение неподалёку от городской ратуши, по сути, представляет собой тесную будку четыре на четыре фута. Входом в неё служит массивная дубовая дверь с грубо вырезанным на ней гербом Убершрейка, а в стену напротив входа вмурован толстый, с запястье, металлический шест, увешанный кандалами, предназначенными для задержанных ночными патрулями преступников и подобранных на улицах пьянчуг. Впрочем, ключи от поста Стражи на Марктплац (и ещё от одиннадцати постов, расставленных по всему Убершрейку) были утеряны в кровавой суматохе альтдорфского вторжения.

- Капитана Пфеддер (см. стр. 49) категорически не устраивает ситуация с запертыми постами Стражи. Она намерена заменить замки и готова заплатить 2 золотые кроны любому специалисту, помощь которого позволит попасть внутрь постов без сопутствующих разрушений. Проблема в том, что сейчас посты заперты на замки работы гномов, и для того чтобы взломать такой замок, понадобится расширенная проверка взлома (–30) и уровень успеха +3 и выше.
- У Барона (см. стр. 31) есть ключи ото всех запертых постов Стражи, и она активно использует эти каморки для хранения контрабанды. Она не обрадуется, если посты вновь перейдут в руки Стражи, и, несомненно, попытается отомстить за потерянный груз.



## КУПЕЧЕСКИЙ КВАРТАЛ

Купеческий квартал находится к востоку от Марктплац и простирается до самого подножия Холма (см. стр. 42). На территории этого квартала располагается здание Гильдии Купцов, а также великое множество различных лавок, магазинов, торговых представительств, контор и небольших складов. Большая часть зданий Купеческого квартала выстроена из камня и дерева, а поскольку коммерция в Убершрейке процветает даже в эти непростые времена, некоторые из зданий продолжают надстраивать и расширять. Днём улицы Купеческого квартала, как правило, заполнены богатыми и бедными бюргерами, спешащими по своим делам, но ночью суета стихает, и с каждым шагом в сторону от Марктплац прохожие на улицах встречаются всё реже, а патрули Стражи — всё чаще.

## ПСАРНЯ

Псарня — это широкая площадь неподалёку от центра Купеческого квартала, на которой когда-то находились псарни для бойцовых собак. Сами псарни давно перенесли за пределы городских стен, но название сохранилось, не в последнюю очередь благодаря установленной в центре площади статуе, изображающей пса знаменитой убершрейской породы сен-сааль. Сейчас на этой площади располагаются трактиры и таверны для зажиточных бюргеров, из которых можно выделить чайную-кондитерскую фрау Дине и «Хлебальню Зауэра».

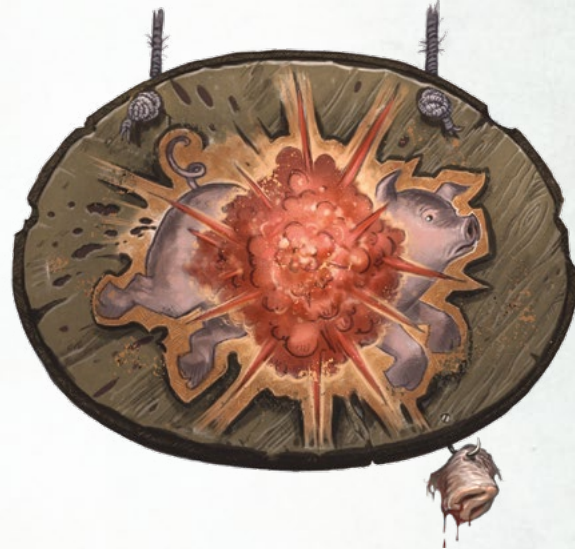
Несмотря на то что Псарня находится немного в стороне от основных артерий городской деловой жизни, среди горожан она была и остаётся достаточно популярным и, что немаловажно, относительно недорогим местом и для жизни, и для работы. Местные жители давно научились ценить такое положение вещей и не горят желанием ничего менять.

Фрау Дине заправляет в своей чайной-кондитерской не только эффективно, но и эффективно. Она не подаёт алкогольных напитков — её меню состоит исключительно из согревающих чаёв и освежающих холодных взваров. В дополнение к напиткам в заведении подают свежайшую выпечку из окрестных полуросличьих пекарен. Остландец по имени Саша Зауэр, с другой стороны, делает ставку на быструю и максимально дешёвую кухню; в его «Хлебальне» подают одно-единственное блюдо — похлёбку из разваренной в кашу ботвы и мясных обрезков, к которой полагается пинта светлого водянистого эля. Несмотря на непрезентабельный вид, похлёбка весьма питательна и, как ни странно, довольно вкусна, а комплект из порции похлёбки и кружки эля стоит всего 3 пенни (2 пенни, если клиент приходит со своей посудой).

- Возможно, название «Псарня» подходит для площади куда точнее, чем может показаться на первый взгляд. Зауэр постоянно сталкивается с нехваткой дешёвого мяса и в случае необходимости может прибегнуть к самым неожиданным источникам этого сырья. Так что если герои или кто-нибудь из их близких союзников обнаружит пропажу своей мелкой злобной псинки, их вряд ли утешит тот факт, что из неё получилась на редкость густая похлёбка.
- Фрау Дине — ярая последовательница Верены, богини Мудрости. После смерти своего мужа-алкоголика новоиспечённая вдова пришла к заключению, что алкоголь есть корень всех нынешних бед Империи, и организовала в Убершрейке общество трезвости, члены которого раз в неделю собираются у неё в чайной. Прослышав о героических свершениях персонажей игроков, она предлагает им публично отказаться от употребления спиртного, чтобы стать наглядным примером для привлечения новых сторонников. Денег у фрау Дине не слишком много, но взамен герои получают возможность принимать участие в заседаниях общества трезвости и сколько душе угодно угощаться её знаменитым малиновым морсом.

## «ВЗОРВАННАЯ СВИНЬЯ»

На самом краю Абрехнунгсплац находится таверна под названием «Взорванная свинья» — излюбленное место встреч купцов, менял и — по марктагам — съезжающихся в город крестьян. Оба этажа «Свиньи» буквально гудят от слухов и сплетен, которыми обмениваются друг с другом посетители (в первую очередь горожане, интересующиеся вопросами местной коммерции и политики). Со времён прибытия альтдорфских солдат «Свинья» испытывает невиданный прежде наплыв клиентов — зажиточных бюргеров, собирающихся для того, чтобы в располагающей обстановке обсудить последние решения Городского совета, а затем вернуться к собственным делам.



Ханно Радер, хозяин «Взорванной свиньи», назвал своё заведение в честь легендарного происшествия в Давихафене, в котором самым невероятным образом оказались замешаны сбежавшие с бойни свиньи и оставшийся без пригляда гномий арсенал. Ханно утверждает, что после того случая в городе несколько дней кряду повсюду пахло беконом, а поскольку он, Ханно, обожает бекон, то произошедшее в тот день считает не иначе как даром богов. Радер болтлив, как нордландская торговка рыбой, и редко даёт своим собеседникам вставить в разговор хоть слово. Кроме того, он пользуется славой самого надёжного в городе источника непроверенной информации.

Радер открыто поддерживает бургомистра, стремящегося обеспечить Убершрейку статус вольного города, а потому сторонники Юнгфройда с некоторых пор предпочитают обходить его заведение стороной.

- На героев и ещё нескольких посетителей, выходящих поздним вечером из «Взорванной свиньи», нападает банда грабителей в масках. Если герои решат сообщить о нападении Городской страже, то с удивлением поймут, что одним из бандитов был сержант Стражи Тирца Бронштайн. Он готов арестовать всякого, кто начнёт выдвигать в его адрес «необоснованные обвинения в коррупции» и, скорее всего, не преминет присвоить все изъятые при обыске монеты.
- Радер позволяет клике гильдмейстеров использовать отдельную комнату на втором этаже для тайных встреч, на которые те приходят, чтобы согласовывать свои действия по оказанию влияния на бургомистра. Курт Прохнов, гильдмейстер Гильдии Корабелов и Свечников (см. стр. 27), не входит в эту клику и готов заплатить золотую крону тому, кто сумеет незаметно разузнать, что замышляют заговорщики, и вернётся к нему с докладом.



## ЗЕРНОВАЯ БИРЖА ФЮРЛИСДОТТИР

Зерновая биржа Фюрлисдоттир когда-то была основным рынком всей зерновой торговли Убершрейка, но по мере роста города и его населения объёмы торговли стали слишком велики, здание перестало соответствовать своему изначальному предназначению, и биржа переехала в новое, более просторное здание неподалёку от Тойбрюке. Биржу Фюрлисдоттир перестроили, и теперь там располагается крытый рынок, на первом этаже которого находятся лавочки, торгующие одеждой, съестным, хозяйственными товарами и всевозможными безделушками. Второй этаж представляет собой опоясывающую здание крытую галерею, где находятся лавки, торгующие более дорогими товарами, и в толпе то и дело мелькают стражники: они присматривают за тем, чтобы клиенты не поддались на соблазны Ранальда, бога обмана и воровства, и не прихватили какую-нибудь ценную мелочь, не заплатив.

Среди лавочников с биржи Фюрлисдоттир можно отметить Экехарда Эйха, торговца редкими книгами, Хайнца Гигериха, писаря, читающего и составляющего письма за плату, и Маласу Нусу, торговку тканями из далёкой Арабии. Все лавочники платят заранее оговорённую ренту владельцу биржи — вечно хмурой и чем-то недовольной гномихе по имени Эльке Фюрлисдоттир. За безопасность Зерновой биржи отвечает брат Эльке Борин Бозакссон по прозвищу Могучий Борин. Лишь самые проворные и самые недалёкие из воров осмеливаются являться на биржу Фюрлисдоттир в смену Борина, поскольку с его неусыпной бдительностью может сравниться разве что сила его громадных ручищ.

- К персонажам, прогуливающимся по Зерновой бирже, обращается явно обеспокоенный с виду лавочник и просит последить за его прилавком, пока он сбегает в уборную («Не иначе вчерашний ромстер решил отомстить!»). Через полколокола появляется настоящий владелец лавки и первым делом интересуется, куда делся его ни на что не годный племянник и заодно вся дневная выручка.
- Грета Клопсток, молодая воровка и диаконисса Ловких Пальцев (одной из фракций Церкви Ранальда), со всех ног мчится сквозь толпу от несущегося вслед за ней Борина. Герои могут вмешаться в погоню и либо попытаться поймать проныру в надежде на вознаграждение, либо тем или иным способом замедлить охранника, чтобы позволить Грете сбежать и, возможно, когда-нибудь получить от неё ответную услугу.

## Гильдия Купцов

После свержения Юнгфройдов Гильдия Купцов в одночасье стала могучей силой, определяющей политический курс всего Убершрейка. Марта Мюллер, гильдмейстер, мастерски использует свалившуюся в её руки власть, для того чтобы добиться дополнительных привилегий для своей Гильдии и, конечно, состоящих в ней купцов. Часть возросшей прибыли она пустила на перестройку здания Гильдии. Когда работы будут закончены, обновлённый фасад, несомненно, будет в должной мере отражать степень влияния и огромное богатство Гильдии, но пока это здание по самую крышу забрано лесами, на которых деловито суетятся строители. На первом этаже находится закрытый клуб для членов Гильдии и их гостей, а на втором — залы и кабинеты для более официальных мероприятий.

Мюллер обладает потрясающей деловой хваткой и славится своим весёлым нравом. Её семья специализируется на торговле молочными продуктами и другими продовольственными товарами. Она является бессменной главой гильдии на протяжении вот уже трёх лет, но выборы гильдмейстера в Гильдии Купцов проходят ежегодно, и на сей раз, похоже, в схватке за этот пост будут участвовать представители сразу четырёх богатейших торговых домов Убершрейка: Браунингеров, Херти, Карштадтов и, собственно, Мюллеров. Учитывая недавние политические пертурбации в городской политике, в этот раз предвыборная гонка обещает быть особенно напряжённой.

- Мюллер — тайный член Братства, одной из фракций Церкви Ранальда. Марта специализируется на отмывании нелегальных доходов «Кривого молотка». Если среди героев есть ранальдинцы или если персонажи игроков оказали Церкви Ранальда услугу, она может незаметно перевезти их из Убершрейка в Альтдорф (если герои, конечно, не прочь провести несколько дней в трюме баржи, гружённой сыром).
- Бенгт Херти, дом которого специализируется на торговле одеждой и тканями, всю свою жизнь подвизается в Гильдии на вторых ролях. Ни один член дома Херти ещё не был гильдмейстером, и Бенгт страстно желает исправить эту несправедливость. Для того чтобы победить в предвыборной борьбе, ему нужно политическое оружие против Браунингеров, Карштадтов и Мюллеров, и он готов заплатить за любой хороший компромат. Тонкость в том, что Бенгт — не самый сообразительный малый, и его можно одурачить практически любым более или менее правдоподобным «откровением».





## СТАРОЕ ЗЕРНОХРАНИЛИЩЕ

Доминирующая деталь ландшафта южной части Убершрейка — Старое зернохранилище, одно из самых высоких зданий города-крепости. Это каменное строение в форме конуса, опоясанное длинной и довольно ветхой винтовой лестницей, при помощи которой можно добраться до проделанных в северной стене зернохранилища дверей. Несмотря на своё название, Старое зернохранилище — единственное зернохранилище в пределах городских стен. В окрестных деревнях, конечно, тоже есть свои зернохранилища, но они, во-первых, значительно меньше Старого, а во-вторых, находятся слишком далеко от тех, кому хранящееся в них зерно требуется каждый день — речь, конечно же, идёт о городских пекарях. Время от времени на территории города появлялись новые зернохранилища, но все они гибли в результате несчастных случаев, так или иначе связанных с огнём. В этом, впрочем, нет ничего удивительного, поскольку мука — субстанция крайне горячая и к тому же взрывоопасная, и для предотвращения подобных происшествий придумано множество мер предосторожности: Старое зернохранилище тщательно охраняется, а закон запрещает присутствие любых источников открытого пламени, включая магов и инженеров, на расстоянии ближе десяти футов.

Владеет Старым зернохранилищем Благословенная Гильдия Мельников Даменталя. Контора Гильдии располагается в небольшом флигеле позади самого зернохранилища. Большая часть членов Гильдии — крестьяне, проживающие в деревнях вокруг Убершрейка, поэтому в здании имеется общая спальня для мельников, приезжающих в город по делам. Мука продаётся не в самом зернохранилище, а в небольшой лавочке перед зданием Гильдии: покупатель отдаёт деньги и получает взамен особые глиняные жетоны, которые, в свою очередь, нужно отнести в Старое зернохранилище и обменять на соответствующее количество муки. Форма жетонов и оттиски на них меняются каждый день, чтобы их труднее было подделать.

Представителем Гильдии в Убершрейке в настоящий момент является Рупрехт Адельман, загорелый мужчина с густой шапкой чёрных кудрявых волос. Являясь ещё и членом Гильдии Купцов, Адельман старается действовать, соблюдая интересы обеих гильдий и служа своеобразным гарантом их тесного и взаимовыгодного сотрудничества. Большую часть времени он проводит в своём скромном кабинете в здании Гильдии и по вечерам нередко развлекается там с молодыми парнями и девушками, с которыми заводит знакомство в окрестных трактирах и тавернах. Жена и дети Адельмана проживают в Граузее, деревеньке в двадцати милях от Убершрейка, и, разумеется, понятия не имеют о том, чем занимается отец семейства.

- Альтдорфские войска прибыли в Убершрейк с собственными запасами муки и, обрушив тем самым местные цены на зерно, вызвали торговую войну между Альтдорфом и Убершрейком. Своевременный несчастный случай со Старым зернохранилищем, несомненно, может покончить с этой войной одним сокрушительным ударом, и Городской совет будет вынужден открыть местные рынки для импортёров. Марта Кроль, торговка зерном из Альтдорфа, будет очень рада воспользоваться подобной ситуацией к собственной выгоде.
- Придуманная Адельманом система жетонов показала себя довольно эффективной, но при этом уязвимой для некоторых злоумышленников. Героев просят добыть сегодняшний жетон и принести его посреднику в трактир «Красный полумесяц». На самом деле этот «посредник» — агент капитана городской Стражи Пфеддер, охотящийся за бандой профессиональных фальшивомонетчиков, решивших немного подзаработать на торговле мукой. Если героям удастся проявить чудеса дипломатии, их могут задействовать как агентов Стражи под прикрытием. В противном случае их попросту арестуют как соучастников.

## ПРИУТ СЯТОГО БАСТИАНА

Гильдия Купцов Убершрейка активно занимается благотворительностью, и этот сиротский приют — один из их филантропических проектов. Изначально приют был небольшим учреждением, рассчитанным всего на восьмерых воспитанников, но после прихода к власти гильдмейстера Мюллер финансирование было увеличено, количество мест в приюте выросло, и он переехал из Доков в узкое трёхэтажное здание в Купеческом квартале (где всякий мог собственными глазами засвидетельствовать щедрость и благонамеренность Гильдии). На первом этаже приюта находится приёмная, конторы и кабинеты, общая столовая и кухни. На втором — классные комнаты, ванны и уборные, а на третьем — общая детская спальня. В подвале живёт чета Гевиннгутеров: директор приюта Фредерих, симпатичный мужчина средних лет, и его супруга и первая помощница Хильда. Кроме них в приюте работает ещё несколько людей, в частности двое учителей широкого профиля — Вольфрам Вайссман и Мольрелла Туш.

- Госпожа Туш хочет отправиться с детьми на экскурсию в Хейгеркрюбс, чтобы её воспитанники могли своими глазами посмотреть на флору и фауну в естественной среде обитания и собрать образчики для школьной коллекции. Поскольку в городе ходят упорные слухи о бесчинствующих в тех краях бандитах, Гильдия Купцов нанимает героев в качестве проводников и охранников. На самом деле никаких бандитов там нет, и самым большим испытанием должны стать вырвавшиеся на природу сироты.
- Втайне ото всех (в том числе от своей жены) Фредерих Гевиннгутер изучает тёмное искусство демонологии. Каждый вечер он, прикрываясь необходимостью поработать с бумагами, запирается в кабинете, достаёт чёрный гримур, рисует октограмму и с её помощью призывает малых демонов. Несмотря на занятия тёмными искусствами, Гевиннгутер пока не стал рабом Губительных Сил, а полученные от демонов знания он использовал только для того, чтобы шантажировать своих врагов и приумножать своё богатство. Пюнтер Граббе, одна из его жертв, нанимает героев и поручает им выяснить, откуда Гевиннгутер добывает сведения.





## ПЕКАРНЯ СЕСТЁР ТАМБЛБЕРРИ

Пекарня сестёр Тамблберри — это скромное каменное здание, втиснутое между шляпной лавкой и кожаной мастерской. Пекарня заметно ниже прочих зданий на своей улице, однако для владеющих ею сестёр-полурослиц это является не недостатком, а, скорее, отдельным поводом для гордости. Внутри находится небольшой торговый зал с прилавками, заставленными хлебами и пирогами. Более изысканные сладости разложены на полках позади стойки. Дальнюю часть здания практически целиком занимает сама пекарня: кладовка, кухня и две большие печи.

Заправляют пекарней Ом и Ном Тамблберри, сёстры-полурослицы. Они похожи как две капли воды, понимают друг друга с полуслова и любят вступать в разговоры своих клиентов, причём вне зависимости от того, о чём именно те говорят. Ом специализируется на сладостях, и её фирменный рецепт — медовые пирожные с украшениями из сахарной паутинки. Ном больше любит экспериментировать и недавно освоила несколько альтдорфских рецептов, в том числе пироги с миногами, мгновенно завоевавшие популярность среди солдат фон Даберника.

- Ном нужны кое-какие ингредиенты, которые продаются только в колбасной лавке Сатриоли, но она не может пойти туда лично, так как боится полуросликов из клана Лоухэвенов. Если герои купят нужные ингредиенты, не привлекая к себе лишнего внимания, Ном угостит их своими знаменитыми пирогами.
- Пекарня разгромлена: печи разбиты, а готовые пироги и пирожные разбросаны по всей лавке и необратимо испорчены. Городской страже некогда заниматься подобными мелочами, и сёстры Тамблберри обращаются за помощью к персонажам игроков. Если герои возьмутся за дело, улики рано или поздно приведут их к группе горожан под руководством Антона Гримски, агитатора, решившего устроить погром в отместку за «побратимство» сестёр Тамблберри с альтдорфцами.

## «ШПИРРЕН-ХИРШ И ГЕРТНЕР»

«Шпиррен-Хирш и Гертнер» — главные светила юриспруденции во всём Убершрейке. Их дело процветает, и в настоящий момент владельцы расширяют штат писарей и пристраивают к своей конторе дополнительные помещения. Здание, в котором они находятся, изобилует множеством входов и выходов. Отчасти это сделано для того, чтобы их клиенты могли входить и выходить, не привлекая нежелательного для них внимания, а отчасти для того, чтобы представителям тяжущихся сторон не приходилось толкаться локтями на входе в контору.

Старшие партнёры фирмы — Вильгельм Гертнер, молодой мужчина тридцати лет, немного дерзкий и высокомерный, и Мелина Шпиррен-Хирш, умная и утончённая особа шестидесяти с небольшим лет. Помимо них в конторе работает множество младших законников, практикантов и писарей.

- Помимо нескольких передних дверей и чёрного хода, ведущего в переулочек позади конторы, внутрь здания можно попасть и через тайный проход из городской канализации. Бьорн Фелльштрэн, мелкий бандит, снабжает адвокатов ценными сведениями, и они готовы неплохо заплатить тем, кто проводит его в контору и обратно, защитив по пути от грабителей, крыс и прочих неприятностей.
- Просперити Лоухэвен, адвокат, представляющий интересы крупных предприятий, контролируемых членами клана Лоухэвенов, судится с одним из клиентов Гертнера. Просперити готов щедро заплатить героям, если они согласятся прикинуть потенциальными клиентами, проникнуть в кабинет Гертнера и выкрасть нужные документы.

## ТУЛЬМАНИПЛАЦ

Тульманнплац — это небольшая городская площадь, на которой установлены позорные столбы. Здесь отбывают наказание приговорённые магистратами преступники, а с недавних пор ещё и те, кто отказывается подчиняться альтдорфским солдатам или публично поддерживает Юнгфройдов. Порой эти несчастные находятся в колодках по несколько часов, а то и дней, пока стражники, наконец, не вспомнят, что их давно пора отпустить. Некоторые особо предприимчивые торговцы из числа полуросликов открыли на Тульманнплаце бойкую торговлю тухлыми яйцами и подгнившими фруктами, неизменно пользующимися спросом среди добрых жителей Убершрейка. Так товар, который в противном случае отправился бы прямиком в свинарник (см. стр. 28) или на кухню Саши Зауэра (см. стр. 35), обретает вторую жизнь в виде орудия возмездия.

- Геновеа Грюн, агитаторша, выступающая в поддержку изгнания Юнгфройдов, распаляет толпу, призывая народ как следует забросать тухлыми овощами и фруктами прикованных к позорному столбу лоялистов. Проницательные герои смогут догадаться, что ей за это платят торгующие гнильём полурослики и коррумпированный альтдорфский сержант, который заинтересован в том, чтобы те, кого он приводит на Тульманнплац, получили сполна. Но защитит ли героев это знание, если сержант обратит на них внимание?
- Северин Пфистер, торговец шерстью, арестован по обвинению в поддержке Юнгфройдов из-за того, что привёз на продажу шерсть, выкрашенную в геральдические цвета графов Чёрной Скалы. Альтдорфцы заковали его в колодки, а народ, явно намеренный сорвать на нём свою злость, вот-вот растерзает бедолагу на куски. Останутся ли герои в стороне и просто позволят толпе убить ни в чём не повинного человека? Или присоединятся к горожанам, чтобы потом сподручнее было обыскивать безжизненное тело?

## СКЛАДЫ УНДЕРДАУМЕНОВ

Склады Ундердауменов — это ограждённый и тщательно охраняемый комплекс, на территории которого находится семь небольших складов. Все семь складов принадлежат торговому дому Ундердауменов — купеческой семье, члены которой специализируются на торговле всем, что можно купить подешевле и продать подороже. Каждый склад представляет собой просторный амбар около десяти ярдов в длину, без окон и с одной большой двустворчатой дверью в передней стене.

Управляет торговым домом суровая и предприимчивая восьмидесятилетняя старуха по имени Григерид Ундердаумен. Она абсолютно беспощадна, и ничто не доставляет ей большего удовольствия, чем полное и необратимое уничтожение конкурентов, причём не только финансовое, но и физическое. Она не любит тратить деньги попусту и живёт в небольшой каморке на территории склада номер шесть, а её самый доверенный охранник, громила по имени Фриц Фрицман, каждое утро отвозит её в Гильдию Купцов, туда, где крутятся самые выгодные сделки.

- Ундердаумен ведёт дела и с Барон, и с Лоухэвенов, и с Гвидо Фальком, и ещё с несколькими крупными и мелкими бандами. Однако Григерид не желает, чтобы её охранники занимались очевидно незаконными делами, и предпочитает загребать жар руками каких-нибудь не слишком дорогих «сторонних специалистов».
- Фрицман — один из Желтопузых (см. стр. 63). Он шпионит за деятельностью городских преступников по приказу своих подземных владык. Связной Фрицмана — Скользкий Якоб, портовый пройдоха, и у Фрицмана есть для него ценная информация, касающаяся тайных делишек клана Лоухэвен. Если с умом распорядиться этой информацией, можно неплохо набить кошель звонкими монетами.



## ЛАВКА СНАДОБИЙ ФОН ХОЛЬЦЕНАУЭРА

На первом этаже этого просторного трёхэтажного здания расположена мастерская, и всё происходящее внутри отлично видно сквозь огромные стеклянные витрины, где расставлены склянки с разноцветными эликсирами. На втором этаже находятся комфортабельные апартаменты хозяина лавки. На третьем этаже, в тесных каморках под самой крышей, ютятся его работники.

Зигфрид фон Хольценауэр, хозяин лавки, — младший отпрыск благородного рода, для которого зельеварение является не более чем хобби. Зигфрид занимается им не для того, чтобы получать прибыль, а для того, чтобы изобретать и присваивать громкие названия новым снадобьям и, конечно, добывать редчайшие ингредиенты для своих экспериментов. Естественно, работники с радостью пользуются своим положением и всегда готовы поторговаться и продать снадобье по заметно более выгодной для покупателя цене.

- Несмотря на то что фон Хольценауэр разрабатывал свой «Облегчающий эликсир» как обезболивающее, многие теперь пьют его, чтобы получить наслаждение (сам фон Хольценауэр об этом пока не знает). Эликсир стоит очень недорого, и его уже начинают предлагать завсегдатаям злых заведений убершрейкских Доков. Вик-

тория Хойessler, предприимчивая пройдоха, готова заплатить героям, если те доставят ей крупную партию «Облегчающего эликсира».

- Густавус Гутгенхаймер, верховный маг Золотого Ордена, прикрепленный к Штатному войску Альтдорфа, убежден, что снадобья фон Хольценауэра обладают сверхъестественными свойствами. Фон Хольценауэр — дворянин, и Гутгенхаймер не хочет давать делу официальный ход, основываясь на одних подозрениях, поэтому верховный маг обращается к героям и поручает им провести расследование и выяснить, что Хольценауэр добавляет в свои таинственные зелья.



## СНАДОБЬЯ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Некоторые эксперименты фон Хольценауэра принесли довольно неплохой результат. Описанные ниже снадобья продаются только в этой лавке, и для того, чтобы использовать некоторые из них в игре, потребуется «Книга правил».

| Снадобье                            | Цена |
|-------------------------------------|------|
| «Облегчающий эликсир»               | 1/4  |
| «Зелье сосредоточения»              | 5/—  |
| «Настойка удачи»                    | 1 КР |
| «Взвар Кати»                        | 6/—  |
| «Чудодейственная целебная микстура» | 8/—  |
| «Сторожевой бальзам»                | 1 КР |
| «Тоник сиятельного взора»           | 10/— |

**«Облегчающий эликсир»:** это густое снадобье с добавлением чудного корня обладает насыщенным землистым ароматом и вызывает ощущение эйфории и приятные навязчивые галлюцинации. Эликсир даёт +10 к проверкам силы воли и -10 к проверкам проворства, инициативы и интеллекта. **Длительность:** 1d10×10 минут.

**«Зелье сосредоточения»:** этот горький чёрный отвар бодрит разум и помогает сконцентрироваться. Он даёт +20 к проверкам интеллекта и стойкости, но когда его действие прекращается, персонаж испытывает усталость (1). Состояние усталости пройдёт само, но не раньше чем через сутки. **Длительность:** 1d10 часов.

**«Настойка удачи»:** ярко-синяя жидкость с лёгким ароматом лакрицы. Всякий, кто выпивает это снадобье, получает 1 пункт удачи. Кроме того, если персонаж, находясь под действием «Настойки», тратит пункт удачи, необходимо бросить 1d100. Если выпадет дубль, персонаж немедленно восстанавливает только что потраченный пункт удачи. Как только действие снадобья прекращается, персонаж теряет все имеющиеся у него пункты удачи и его тут же охватывает усталость (1). Состояние усталости проходит само, но не раньше чем через сутки. **Длительность:** 1d10 минут.

**«Взвар Кати»:** острый на вкус состав с насыщенным сладковатым ароматом и розоватым перламутровым отливом. Это снадобье подчёркивает красоту персонажа, однако за всё приходится платить. Находясь под действием «Взвара», персонаж получает талант «привлекательность», но как только действие снадобья прекращается, персонаж на 1d10 дней получает -20 ко всем проверкам харизмы, поскольку его кожа и глаза начинают сочиться дурно пахнущими желтоватыми выделениями. **Длительность:** 1d10 часов.

**«Чудодейственная целебная микстура»:** комковатая жидкость с сильным рыбным запахом. Любой, кто захочет её выпить, должен сначала пройти проверку хладнокровия (+20). В случае успеха персонаж пересиливает отвращение, выпивает «Микстуру», и его тут же охватывает усталость (1), избавиться от которой можно, только хорошенько выспавшись. Других эффектов у этого зелья нет, но вкус его настолько отвратителен, что клиенты фон Хольценауэра твёрдо убеждены, что оно помогает излечиться от любого недуга.

**«Сторожевой бальзам»:** этот густой зловонный отвар ярко-красного цвета обостряет чутьё на опасности. Персонажа, находящегося под действием «Бальзама», нельзя застать врасплох. Как только действие снадобья прекращается, персонажа охватывает усталость (1). Состояние усталости проходит само, но не раньше чем через сутки. **Длительность:** 1d10 часов.

**«Тоник сиятельного взора»:** на пузырьке с этим тёмно-зелёным снадобьем красуется этикетка с красным глазом, сулящая наделить того, кто его выпьет, невероятной остротой зрения. Брось d10, чтобы определить талант, который персонаж получит на время действия снадобья: 1–2: обострённое восприятие (зрение); 3–4: видения свыше; 5–6: магическое чутьё; 7–8: второе зрение; 9–10: все перечисленные. **Длительность:** 1d10 минут.



## КРЫСОЛОВЫ ВАЛУНДА

До недавних пор Гильдия Крысоловов в Убершрейке, можно сказать, не существовало. Местные крысоловы встречались раз в месяц в трактире «Красный полумесяц», чтобы поделиться друг с другом информацией о местоположении крысиных гнезд, но в остальном каждый крысолов действовал сам по себе. Юнгфройды платили им за принесённые хвосты ровно столько, чтобы хватало на жизнь, и всех сложившаяся ситуация в целом устраивала. Однако со свержением Юнгфройдов награду выплачивать стало некому, и Гильдия оказалась на грани исчезновения.

Всего через неделю в городе объявился иноземец по имени Валунд и его команда изничтожителей. Валунд купил старый трактир, который предложил крысоловам в качестве штаб-квартиры Гильдии, но только если они выберут его, Валунда, своим гильдмейстером. Слегка ошарашенные крысоловы согласились. Став гильдмейстером, Валунд первым делом отправился в Городской совет и потребовал вернуть вознаграждение за крысиные хвосты. Бургомистр поначалу было заартачился, но затем решил, что стоит показать всем, что он ничем не хуже свергнутых властителей города, и согласился. Затем Валунд распечатал листовки с новыми, повышенными расценками на услуги крысоловов и множеством хвалебных отзывов от благодарных клиентов, нанял целую армию уличных беспризорников и велел им раздавать листовки по всему Убершрейку. И деньги потекли рекой.

Гильдия Крысоловов, которая теперь называется Крысоловами Валунда, размещается в здании бывшего трактира на улице Гроссвег, которое Валунд выкупил у бывшего владельца, отставного моряка. На вывеске была изображена жирная ухмыляющаяся акула, и Валунд не стал ничего менять, просто на скорую руку подрисовал ей зажатую в зубах дохлую крысу. Бывшая пивная теперь служит крысоловам залом для собраний и встреч с клиентами. В подвале разме-

щаются псарни для охотничьих псов и крепкий люк, ведущий в тоннели городской канализации Убершрейка (этот люк стал решающим доводом при выборе будущего здания Гильдии).

Сейчас в Гильдии состоит всего девять крысоловов. Возглавляет их, конечно, гильдмейстер Валунд, прибывший в город вскоре после альтдорфского вторжения. Вместе с ним прибыла троица опытных чистильщиков: Андерс де Гир, Мартен Штормдаль и Рикард Блумберг. В Убершрейке же к ним присоединились и местные крысоловы: Мелинда Хайльбронн, Гунтер Буркхаррт, Рейнеке Раттенфангер, Фриц Фогельман и Тормо Хакенбайн.





## Гильдмейстер Валунд

Гильдмейстер Валунд — покрытый шрамами ветеран-чистильщик откуда-то с севера Империи. Никто в Убершрейке этого не знает, но на самом деле он верховный жрец Штромфельса, бога морского и речного пиратства, поклонение которому в Империи строго воспрещено. Валунд и его троица чистильщиков — это всё, что осталось от их тайного культа, вырезанного скавенами несколько лет назад. Теперь они путешествуют по всей Империи в поисках серого провидца Раскнитта, ответственного за убийство единоверцев, истребляя всех попадающихся им по пути крысоловов.

Именно погоня за Раскниттом и привела их в Убершрейк. В подвале штаб-квартиры организованной им Гильдии Крысоловов, неподалёку от люка, ведущего в канализацию, находится тайная часовня Штромфельса.



ГИЛЬДЕЙМЕСТЕР ВАЛУНД,  
СВЯТОША-ИЗНИЧТОЖИТЕЛЬ

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 82 | 48 | 53 | 63 | 56 | 41 | 36 | 46  | 65 | 60 | 23 |

**Навыки:** уклонение 78, скрытность (подземелья) 63

**Черты:** броня (2), воитель, магическая атака, сумеречное зрение, оружие +9

## Мелинда Хайльбронн

Годами Мелинда оставалась единственной в Убершрейке профессиональной чистильщицей. Она пошла в солдаты, когда ей исполнилось четырнадцать, и во время службы прониклась жгучей ненавистью ко всем зверолодам Рейкланда. Вскоре после того как ей исполнилось тридцать лет, Мелинда ушла в отставку, вернулась в родной город и стала чистильщицей, потому что слышала, что в городских канализациях время от времени тоже встречаются зверолоды. Крысоловы всегда высоко ценили её как крепкого и опытного бойца, но с тех пор как гильдмейстером стал Валунд, роль Хайльбронн отошла на второй план. Несмотря на то что у Мелинды нет ни особого чутья, ни опыта политических игр, она относится к чужестранцам с некоторым недоверием, связанным, главным образом, с тем, что те никогда не берут её с собой в тоннели, несмотря на то что она как крысолов могла бы легко потягаться с любым из них.

Хайльбронн — коренастая широкоплечая женщина с усыпанным веснушками лицом, приплюснутым носом и длинным кривым шрамом на подбородке, много лет назад оставленным на память одним особо проворным зверолодом. Поистине роковая женщина.



МЕЛИНДА ХАЙЛЬБРОНН, ЧИСТИЛЬЩИЦА

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 3  | 63 | 62 | 45 | 60 | 30 | 33 | 24 | 27  | 44 | 22 | 26 |

**Навыки:** уклонение 79, скрытность (подземелья) 53

**Черты:** броня (1), сумеречное зрение, стрельба +7 (30), оружие +7

## ЧЮЮ КРЫСУ

- Валунд хочет поручить героям охоту на крыс, чтобы освободить себе руки и заняться, наконец, скавенами. Благоразумие и осмотрительность Валунд считает ценными качествами и всячески их поощряет. Однако даже если герои окажутся в канализации по какой-то иной причине, они могут чисто случайно наткнуться на четверых северян, идущих по следу зверолодов, и волей-неволей поспособствовать отмщению за жизни единоверцев Валунда.
- Тормо Хакенбайн, один из самых тихих и непримечательных крысоловов Гильдии, на самом деле ведьмак. Теперь, когда Гильдия внезапно увеличилась в численности, он опасается разоблачения и обращается к героям с просьбой поближе присмотреться к Валунду и его дружкам-северянам, втайне надеясь, что, получив денежки за свою работу, герои не станут слишком пристально присматриваться к тому, чем занимается он сам.



## МОРГЕНЗАЙТЕ

Моргензайте, квартал, который местные жители называют просто Холмом, — самый роскошный и престижный из городских кварталов. У подножия Холма в несколько ярусов располагаются террасы, на которых выстроены дома богатейших представителей городского среднего класса, а ближе к вершине находятся особняки, виллы и небольшие поместья наиболее состоятельных аристократов, высшего духовенства и гильдмейстеров крупнейших городских гильдий. Своеобразной границей между Моргензайте и остальным городом служит Остерштрассе — опоясывающая Холм улица, на которой располагаются самые дорогие и престижные городские заведения: элитные ателье, рестораны, а также высококлассные ювелирные, оружейные и прочие магазины, специализирующиеся на торговле предметами роскоши. Городская стража патрулирует Моргензайте с большим энтузиазмом, а нежелательных лиц (например, неподобающе одетых зевак) решительно выпроваживает прочь, нередко награждая для скорости напутственным пинком под зад.

## ПОМЕСТЬЕ АШАФФЕНБЕРГОВ

Поместье Ашаффенбергов — это второе по величине владение Холма. Оно представляет собой потрясающий воображение комплекс строений в классическом стиле: двухэтажный особняк с каретным двором и конюшней в северной части поместья и целым ансамблем флигелей и пристроек в южной. В настоящий момент это поместье является официальной резиденцией герцога Бриниха фон Ашаффенберга и его супруги, герцогини Элеоноры. Однако, приняв во внимание неясное будущее Убершрейка и лёгкость, с которой были отстранены от власти Юнгфройды, герцог счёл за лучшее удалиться в своё родовое гнездо в герцогстве Ашаффенберг. Поручив жене свернуть все дела семьи в городе, Бриних отбыл в свой замок, чтобы лично проследить за его подготовкой к приезду Элеоноры.

Сама Элеонора, впрочем, не испытывает ни малейшего желания менять роскошную городскую резиденцию на промозглую каменную башню, затерянную на продуваемых всеми ветрами всхолмьях Блицфельсена; более того, она стремится сделать всё возможное, чтобы остаться в Убершрейке.

В настоящий момент Элеонора Ашаффенберг является единственной проживающей в поместье дворянкой. Танкред Давье — дворецкий, смотритель поместья и самый доверенный слуга герцога. Члены семьи Давье также служат в поместье в качестве лакеев и горничных. В настоящий момент он занят переписью находящегося в его ведении имущества и подготовкой к аукциону. Элеонора старается помешать его работе в меру своих сил, поскольку не желает безучастно наблюдать, как муж безжалостно опустошает и распродаёт по частям дом, давно ставший для неё родным.

Кроме Элеоноры и слуг в доме находится десяток солдат из личной гвардии герцога Ашаффенберга. Номинально их задачей является охрана поместья, но на деле большую часть времени они проводят попивая пиво и маясь от безделья.

- Дочь Танкреда Давье Кристал решила воспользоваться воцарившейся в день отъезда герцога суматохой и позаботиться о собственном благополучии, прикарманив кое-что из столового серебра и понадеявшись, что пропажу спишут на неизбежные потери, связанные с переездом. Однако узнав, что вместо переезда намечаются перепись и аукцион, она поняла, что серебро придётся вернуть. Свою добычу она хранит в Доках, на складе, принадлежащем Кабанчику Пипу, племяннику Мерси Лоухэвен и одному из рядовых членов криминального клана Лоухэвенов (см. стр. 17).
- Скользкий тип, утверждающий, что работает на герцогиню Ашаффенберг, хочет нанять героев, для того чтобы выкрасть из поместья опись имущества и тем самым сорвать готовящийся аукцион. Проникнуть в особняк будет несложно — проблемой могут стать только герцогские гвардейцы.





## ДОМ БРАУНИНГЕРОВ

По меркам Холма дом Браунингеров с его двухвековой историей, 16 комнатами, флигелем для прислуги, каретным двором и конюшнями можно считать довольно скромным. Богатства и влияния Браунингеры добились, поставив оружие нескольким благородным семьям и крупным наёмным отрядам по всей восточной и южной Империи. Браунингерам принадлежит несколько городских кузниц, а Гильдия Кузнецов издавна является одним из ближайших их политических союзников.

Нынешний глава торгового дома Браунингеров — Сигмар Браунингер, худощавый мужчина пятидесяти с небольшим лет, наследник торговой династии, ведущей свою историю со времён Магнуса Благочестивого. В настоящий момент дела торгового дома идут очень хорошо, а его представительства активно действуют в Нульне, Альтдорфе, Карробурге и — с недавних пор — в Мариенбурге. Стоит отметить, что внедрение на мариенбургский рынок может оказаться куда более проблемным, чем ожидалось: конкуренция там царит ожесточённая, и враги уже понемногу начали испытывать нового игрока на прочность.

- Мариус Штрупер, «наёмный консультант» из Мариенбурга, хочет поручить героям доставку послания Сигмару Браунингеру. Означенное послание надлежит тайно доставить прямо в его кабинет. Если всё пройдёт удачно, исполнители станут значительно богаче. В противном случае дело может быть чревато громким дипломатическим скандалом.
- Груз оружия торгового дома Браунингеров пропал. Три телеги с огнестрельным оружием исчезли по пути из Нульна в Убершрейк. На фоне безвластия, последовавшего вслед за свержением Юнгфройдов, Браунингер отхватил неплохой контракт на поставку оружия обновлённой Городской страже и твёрдо намерен сохранить этот лакомый кусочек за собой. Он готов щедро заплатить любому, кто найдёт пропавший груз и обрушит справедливое возмездие на головы негодаев (предположительно очень хорошо вооружённых).

## ДВОРЕЦ БРУНЕРОВ

На протяжении столетий своего существования дворец Брунеров перестраивался много раз. Богатства семьи проистекают из шахт Хейгеркрюбса, и заметная часть её доходов идёт на содержание этого грандиозного строения, самого большого имения на всём Холме. Во дворце насчитывается 239 комнат, а сам он настолько огромен, что виден практически из любой точки города. Территория вокруг дворца обнесена высокой стеной. В восточной её части находится огромный каретный двор и конюшня, а у подножия Холма, с омываемой Тойфелем стороны, устроена набережная и пристань, где под ярко раскрашенными лодочными навесами пришвартованы роскошные прогулочные баржи.

Номинальным владельцем и правителем поместья является Генрих фон Брунер, младший брат и наследник графа Грауверкского (см. стр. 58), однако на самом деле все решения принимает их мать, леди Кисайя фон Брунер. Неукротимая и властная, эта женщина нередко берёт самых одарённых, по её мнению, отпрысков семьи под личную опеку. В настоящий момент она занимается воспитанием внука и двух внучек: Андреаса, Гутель и Бонизель. Андреасу, сыну Хейсманна (третьего сына леди Кисайи, альтдорфского магистрата), двадцать с небольшим, и он совместно со своими кузинами Гутель и Бонизель (совсем ещё юными дочерьми-близняшками младшего сына Кисайи Сигизлиба) делает всё возможное, чтобы оживить дворец, регулярно устраивая роскошные балы и приёмы, длящиеся порой по несколько дней.

Во дворце регулярно собираются самые разные гости, включая аристократов, артистов, художников и философов-вольнодумцев, — несмотря

на щедрые пожертвования Церкви Сигмара, горожане упорно продолжают считать дворец самым настоящим гнездом декадентства и порока.

- Героев приглашают во дворец, но, как выясняется позже, не в качестве гостей, а в качестве развлечения. Теперь им предстоит сделать выбор: драться друг с другом на потеху высокопоставленным гостям в надежде поправить своё материальное положение и обрести влиятельных покровителей или прорываться на свободу сквозь солдат из личной гвардии фон Брунеров.
- Следовательница по имени Лизель Мэйр расследует слухи об отступничестве Андреаса фон Брунера. Она считает — причём небезосновательно — что тот является членом некоего тёмного культа, планирующего провести некий нечестивый ритуал, но никто в Страже не воспринимает её опасения всерьёз. Помогут ли герои разоблачить еретика?

## ПАНСИОН «ИМПЕРАТОРСКИЕ ПОКОИ»

Шестиэтажное строение, в котором размещаются «Императорские покои», находится у подножия Холма, на северной оконечности Остерштрассе. Этот пансион предлагает свои услуги — роскошные комнаты и утончённую кухню — самым богатым гостям и жителям Убершрейка, а от всякого сброда заведение достаточно надёжно оберегают высокие цены и крепкие, облачённые в форменные ливреи охранники. Политическая неопределённость, возникшая после свержения Юнгфройдов, очень заметно и крайне неблагоприятно сказалась на количестве посетителей, и служащие понемногу начинают беспокоиться за своё благополучие.



Владеет заведением герцог Телландский — сказочно богатый дворянин, который выиграл пансион в «Алую Императрицу» в Нульне во время празднования Пороховой Недели. Управляет заведением от имени герцога Хедрих Ханн — сдержанный и чопорный человек с утончёнными манерами и повадками строгого генерала, под началом которого находится 37 человек обслуживающего персонала. Ханн исключительно набожен и каждый фестег ходит в Собор Сигмара, чтобы исповедаться во всех, даже самых малых проступках, которые сам склонен считать едва ли не смертными грехами, обрекающими его душу на вечные муки.

- У Ханна проблема с грызунами. Если о захвативших подвал пансиона крысах станет известно, репутация заведения пострадает, так что от вредителей следует избавиться быстро и, главное, тихо, а значит, о Гильдии Крысоловов не может быть и речи. Взявшись за это дело, герои сразу заметят, что крысы в подвале действительно водятся, правда, норы их, кажется, слишком уж велики...
- Один из героев узнаёт в постояльце пансиона Михаила Цигеля, шарлатана, изображающего из себя дворянина и явно замышляющего какое-то крупное дело. Персонажи игроков могут разоблачить его, заслужив благодарность Ханна, а могут поговорить с Михаилом и войти в долю.



## Особняк Карштадтов

Третьим по величине поместьем Холма владеет семья Карштадтов, богатейший торговый дом Убершрейка. Окружённая стенами территория поместья постоянно расширяется, но сам особняк относительно скромнен, хотя подавляющему большинству рейкландцев о подобном жилище, конечно, остаётся только мечтать.

В этом двухэтажном строении насчитывается около двух десятков комнат, самая большая из которых представляет собой просторный зал для приёмов, появившийся всего двенадцать лет назад, когда дела и без того зажиточного семейства резко пошло в гору. Помимо самого особняка на территории поместья располагается каретный двор с конюшней, рассчитанный на четыре экипажа и две дюжины лошадей, а также несколько отдельно стоящих флигелей, ухоженных рощиц, декоративных прудов и впечатляющий зелёный лабиринт для развлечения гостей.

Дом Карштадтов специализируется на торговле рудой, металлами и предметами роскоши, владеет несколькими шахтами, а с недавних пор подвизается и в ростовщичестве. В Купеческом Квартале находится принадлежащий им банк, а в Доках, на северном берегу Тойфеля, целый ряд хорошо охраняемых складов. Кроме того, Карштадты держат свои представительства в Альтдорфе и Нульне, находящиеся под управлением самых видных членов семьи, и финансируют торговые караваны, идущие через перевал Серой Дамы в Бретонию и к гномьим Твердыням.

Большинство этого не знает, но когда-то Карштадты были одним из дворянских родов Убершрейка. Несколько десятилетий тому назад барон Виктор Карштадт уступил свою дворянскую грамоту фон Брунерам в обмен на внушительный денежный заём. Вопреки всем тогдашним прогнозам, время показало, что это решение было более чем оправданным. Состояние семьи с годами только росло, и самым явным тому свидетельством было появление всё новой и новой собственности, в том числе и этого самого особняка.

Нынешней главой семьи является Хеллин Карштадт-Штампф, женщина настолько богатая, что, несмотря на её принадлежность к неблагородному сословию, с ней хотели породниться сами Юнгфройды. Подразнив Сигизмунда фон Юнгфройда на протяжении

трёх лет, она в конце концов предпочла ему богатого купца из Альтдорфа. В Убершрейке это решение вызвало настоящую бурю возмущения, и ещё несколько лет люди пытались понять, что именно стало причиной такого вопиющего пренебрежения общественным мнением — истинная любовь или холодный расчёт, и в конце концов большая часть спорщиков согласилась с доводами в пользу второго варианта.

Одним из таких доводов стал тот факт, что новоиспечённый муж Хеллин Лейтхольд крайне редко выбирается за пределы Альтдорфа. Его основной интерес — банковское дело, и большую часть времени он проводит в столице, руководя делами местного представительства торгового дома Карштадт-Штампфов. В последний раз он приезжал в Убершрейк несколько лет назад, но его приезд лишь дал новую пищу для слухов и пересудов — местные сплетники и пройдохи уже давным-давно заключили, что этот брак дал глубокую трещину и фактически развалился. Масла в огонь подливает сама Хеллин, которая не раз во всеуслышание заявляла, что терпеть не может Альтдорф, и, соответственно, так ни разу и не удосужилась выбраться из Убершрейка, хотя бы ради того чтобы навестить своего супруга. В общем, нет ничего удивительного в том, что в итоге все сочли, что основным критерием, определившим решение Хеллин, стала не сила любви к будущему супругу, а глубина его сундуков.

Пожалуй, единственным слабым местом Хеллин при её железном характере и негибаемой воле является любовь к своим детям. Она закатывает грандиозные приёмы всякий раз, когда они навещают её в Убершрейке, и неизменно потакает любым их капризам. Главным помощником Хеллин во всех её делах является Йозеф Шпехт, казначей дома Карштадт-Штампфов. Этот непримечательный малый предпочитает держаться в тени, но в случае необходимости в мгновение ока появляется подле своей госпожи с пером и чернильницей или увесистым кошелём в руках. Естественно, убершрейские сплетники считают, что Шпехт служит Хеллин отнюдь не только как казначей, хотя всем прекрасно известно, что Йозеф пользуется безупречной репутацией верного мужа и примерного семьянина.





### Хеллин Карштадт-Штампф

Хеллин Карштадт-Штампф — красивая женщина пятидесяти с небольшим лет. Она предпочитает сложные причёски и дорогие украшения, одевается в чёрное с золотом и носит небольшие очки на золотой цепочке. Те, кто завидует её богатству, нередко обвиняют её в излишней вычурности и помпезности.

Карштадт-Штампф наделена проницательностью, цепкой деловой хваткой и по праву считается самой богатой женщиной Убершрейка. Кроме того, она абсолютно беспощадна, и единственной слабостью Хеллин является её семья — она готова на всё ради того, чтобы защитить своих детей и их доброе имя.



ХЕЛЛИН КАРШТАДТ-ШТАМПФ, ПАТРИЦИАНКА

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 27 | 31 | 25 | 33 | 60 | 30 | 37 | 73  | 48 | 58 | 12 |

**Навыки:** обаяние 65, запугивание 45, наблюдательность 80

**Черты:** нет

### Йозеф Шпехт

Йозеф Шпехт служит казначеем семьи Карштадт-Штампфов. Он добродушный малый, любящий муж и отец. Йозеф обладает на редкость непримечательной внешностью: карие глаза, каштановые волосы, безобидный вид, одежда гербовых цветов Карштадт-Штампфов (чёрная с золотом) — он словно сливается с окружением, и люди порой попросту не обращают на него никакого внимания.

Однако внешность его обманчива. Шпехт — безжалостный убийца. Судьба сироты, хлебнувшего в жизни немало горя, привела его на путь служителя Кхейна, бога убийств, поклонение которому в Империи считается преступлением. Он стал доверенным лицом Хеллин Карштадт-Штампф после того, как показал, на что способен, и на деле доказал свою безусловную преданность ей и её детям. Он пойдёт на всё ради того, чтобы защитить их или страшно отомстить тому, кто посмеет причинить им вред. Йозеф устроил тайную часовню, посвящённую Кхейну, в укромном уголке на чердаке особняка Карштадтов.



ЙОЗЕФ ШПЕХТ, АССАСИН

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 83 | 68 | 53 | 53 | 57 | 57 | 55 | 39  | 62 | 48 | 21 |

**Навыки:** уклонение 81, скрытность (города) 72, слежение 81

**Черты:** броня (1), воитель, сумеречное зрение, невосприимчивость к боли, стрельба +8 (20), оружие +9

## ИЗБАЛОВАННЫЕ ДЕТКИ

- Сын Хеллин Альфред считает, что наследный дворянский титул может стать неплохим дополнением к семейным богатствам, которые он намерен унаследовать после смерти матери. Он убеждён, что фон Брунеры по-прежнему хранят дворянскую грамоту его деда, и щедро вознаградит того, кто сумеет проникнуть во дворец Брунеров и похитить возжеленные бумаги.
- Дочь Хеллин Анника не желает заниматься торговлей — больше всего её прельщает военная карьера. Она щедро заплатит героям, чтобы те тайно тренировали её, являясь под видом наёмных специалистов по выполнению каких-нибудь надуманных поручений. Но когда во время одного из тренировочных боёв Анника будет случайно ранена, персонажам игроков придётся что-то придумать, и сделать это быстро.



## «ЛУИДЖИ И САЛЬВАТОРЕ»

«Луиджи и Сальваторе» — место, куда ходят за покупками богатые и влиятельные жители Убершрейка. Это трёхэтажное каменное здание с большими окнами, выстроенное из тёмного гранита, — один из самых крупных магазинов Империи. Внутри посетителя ждёт настоящий лабиринт из колонн и уставленных товарами полок и, конечно, услужливые приказчики, всегда готовые помочь потенциальному покупателю или выставить за дверь досужего зеваку или оборванца. В «Л&С» продаются всевозможные высококачественные и дорогостоящие товары: от одежды и писчих принадлежностей до оружия, доспехов и походного снаряжения.

Управляет этим блистательным заведением Адриана Королла. Большую часть времени она проводит, возясь с бумагами в своём кабинете в подвале. Она лично обслуживает наиболее значимых клиентов и периодически выбирается наверх, чтобы пройтись по магазину и навести порядок меткими деловитыми замечаниями — в такие моменты её громкий голос с заметным тилейским акцентом эхом разносится по всему магазину.

- Королла нанимает героев в качестве тайных покупателей. Она убеждена, что одна из её приказчиц, девушка по имени Тамара, утаивает часть выручки. Персонажи игроков получают 20 шиллингов, которые могут потратить по своему усмотрению и оставить покупки себе, если это позволит поймать Тамару с поличным.
- Для того чтобы снискать расположение Зильви Кройцхаме, жрицы Ранальда (см. стр. 25), герои должны украсть какой-нибудь ценный предмет из «Л&С» и пожертвовать его бедным. Предмет должен быть полезным, а кража должна пройти незамеченной.

## «КРЫЛЬЯ ПЕГАСА»

«Крылья пегаса» — лучшая ресторация в Убершрейке и, как утверждает её владелец, во всём Рейкланде. Она находится в самой высокой части Остерштрассе, и из окна открывается потрясающий вид на раскинувшийся внизу город. Цены в этом заведении поистине заоблачные, но тот, кому они по карману, может насладиться самой изысканной кухней. Несмотря на то что, собственно, крыльев пегаса в меню нет, здесь довольно часто подают блюда из самых редких и экзотических животных и чудовищ. Для ценителей уединения в ресторации имеется отдельный небольшой зал и балкон на втором этаже.

Шеф-повара «Крыльев пегаса» зовут Йохан Цустрасс, а помогает ему целая команда поваров-полуросликов. Цустрасс знаменит своим горячим нравом и страстью к сложным и разнообразным меню. В ответ на любую критику Цустрасс, как правило, просто обвиняет собеседника в отсутствии вкуса. Управляющий ресторации — мэтр Лорен де Бонаппети, изящный, как тростинка, бретонец с тоненькими усиками и угодливыми манерами.

- Цустрасс желает порадовать влиятельного клиента, но в запасах ресторации, к сожалению, закончился ключевой ингредиент — печёнка мантикоры. Его обычный поставщик охотится на мантикор в предгорьях в двух днях пути от города, но сейчас он занят и ничем не может помочь. У Цустрасса есть карта и телега, и он с радостью заплатит героям за свежий труп мантикоры.
- Де Бонаппети на самом деле мошенник по имени Данте Блау. Он давно завязал с преступлениями, но сегодня вечером в ресторан приходит дворянин, у которого Данте когда-то хитростью выманил раззолоченный клавесин. Ресторан должен работать несмотря ни на что, и Данте предлагает героям бесплатный ужин, если они согласятся отвлекать почтенного гостя за трапезой, а один из них изобразит самого де Бонаппети.

## БУТИК МАДАМ БОМАРТО

Каменный фасад этой длинной приземистой мастерской украшен орнаментом в виде традиционных карнавальных масок. Резьба выполнена на высочайшем уровне, и благодаря ей эта лавка выделяется даже на фоне других строений Остерштрассе. Бутик мадам Бомарто — это высококлассная портновская мастерская, в которой можно приобрести лучшие карнавальные костюмы и маски, а при желании — заказать и более сдержанный повседневный наряд. Мадам Бомарто — старая портниха, сумевшая сохранить и твёрдую руку, и ясную голову. Большую часть костюмов она до сих пор шьёт сама, но в мастерской ей помогает целая команда швей-полурослиц. Несмотря на суровый нрав, в груди мадам Бомарто бьётся доброе сердце, и для бедных клиентов она нередко занижает стоимость своего товара, однако не погнушается и задрать цену до небес, если покупатель ведёт себя грубо и высокомерно.

- Одна из швей мадам Бомарто, Лолли Скелфсидр, пропала без следа. Мадам Бомарто уверена, что это дело рук клана Лоухэвенов, которые похитили бедняжку и удерживают её в колбасной лавке Сатриоли (см. стр. 17). Она обещает героям щедро заплатить за спасение Лолли, однако правда в том, что Лолли влюбилась в Санни Лоухэвена, одного из самых безжалостных бойцов клана, и сбежала с ним из города, чтобы начать новую жизнь. Лоухэвены не слишком довольны таким развитием событий.
- Положение, которое мадам Бомарто занимает в общественной жизни Убершрейка, делает её очень ценным источником сведений и слухов о том, что происходит в высших классах убершрейского общества. Навестив её бутик, герои видят, что Бомарто нет на месте, а её швей пребывают в смятении. Кое в чём полурослицы, впрочем, единодушны: все они считают, что Бомарто похитили бандиты, которые намерены выпытать у неё какую-нибудь ценную информацию. Улик эти таинственные похитители не оставили, но входная дверь в дом Бомарто явно выломана каким-то тяжёлым металлическим инструментом... Быть может, лодочным багром?

## ОЛЬД ОДЕНХАУС ПАНТЕРА

Это небольшое, но роскошное здание было выстроено на Холме в 1589 К. И. рыцарями Пантеры, богатым орденом рыцарей-мирян. На первом этаже находятся конюшни, тренировочная площадка и жилища слуг, а поднявшись по широкой лестнице на второй этаж, можно попасть в просторные залы Оденхауса, в том числе в рыцарский клуб и библиотеку. Несмотря на всё великолепие, в здании явно ощущается его немалый возраст: дерево рассохлось, половицы тревожно скрипят, а отделка выцвела и облупилась. Никто из рыцарей Пантеры не проживает в Оденхаусе постоянно, и одновременно под его старой крышей редко собирается больше пятерых членов ордена. Распорядительницей Оденхауса является камерфрау Аделла Маркель, и под её началом находится шестеро слуг и тринадцать воинов охраны. Весь персонал носит синие ливреи с изображением скалящейся пантеры на груди.

- Воительница Хелрелла Маркель вот уже 53 года ждёт возможности стать камерфрау, и это ожидание её уже порядком утомило. Она готова заплатить солидную сумму тому, кто убьёт её 76-летнюю мать. Хелрелла, однако, не станет уточнять, что Аделла всю свою жизнь тренировалась бок о бок с рыцарями Пантеры и что с учётом накопленного опыта её вполне можно назвать одной из лучших мечниц Убершрейка.
- Брандер фон Герльбах, рыцарь-капитан ордена Пантеры, желает знать, какие именно причины побудили Императора захватить Убершрейк, и прибывает в город в поисках ответов. Он располагается в Оденхаусе и начинает подыскивать толковых наёмников, готовых ему помочь.



## ПЛАЦДАРМ

Плацдарм — это военный квартал Убершрейка, сердцем которого является крепость, именуемая башней Магнуса. Многие здания Плацдарма возведены на фундаментах строений, разрушенных в стародавние времена Великой войны против Хаоса. Плацдарм отделён от остального города собственным обводом высоких и крепких стен. Несмотря на то что ведущие в Плацдарм ворота закрывают очень редко, при необходимости, например в случае гражданских беспорядков, весь квартал можно мгновенно превратить в неприступную крепость. В прежние времена здесь квартировались солдаты Штатного войска — как те, что служили в Городской страже, так и те, что охраняли городские стены и патрулировали ближайшие окрестности Убершрейка. До недавних пор этот квартал считался едва ли не самым безопасным районом, однако после того, как в городе появились альтдорфские войска, напряжённость между военными начала расти. Вопросы юрисдикции уже становились причиной столкновений между местными и «оккупантами», и некоторые из них уже заканчивались массовыми потасовками на городских улицах. Да, дело пока обходилось без убитых, но командующие офицеры вполне обоснованно опасаются, что непоправимое рано или поздно обязательно произойдёт.

## КАПЕЛЛА УЛЬРИКА

Несмотря на то что поклонение Ульрику в Рейкланде пользуется куда меньшей популярностью, чем в северных владениях Империи, этот храм посещает больше народа, чем можно ожидать. Основную часть прихожан, естественно, составляют местные военные. Несмотря на то что это сооружение называют капеллой Ульрика, фактически оно представляет собой полноценный храм. Это большое, прочное и строгое здание из камня, больше напоминающее крепость, чем место поклонения богам. Внутри, в достаточно прохладном и просторном помещении, у подножия грозного изваяния, изображающего самого Ульрика, днём и ночью пылает очаг.

Отцом-смотрителем логова Ульрика является бородатый мидденландец по имени Хольст Кречмер. Отпрыск богатой и просвещённой семьи, Кречмер тем не менее давно решил придерживаться привычного прихожанам образа и выработал в себе привычку говорить с сильным мидденландским акцентом. Помимо двух младших жрецов — отца Райкера и отца Арберта — в подчинении Кречмера находится небольшой отряд расквартированных в храме рыцарей Белого Волка. Конечно, большинство из них — избитые, щербатые, выдавшие виды ветераны, но все они грозные воины, поэтому неудивительно, что беспокойные события последнего времени исправно обходили храм стороной. Как это ни иронично, но капеллу Ульрика можно смело считать одним из самых спокойных и мирных мест в городе.

- Капитан Штайер, альтдорфец, уверен, что отец Кречмер помогает местным военным саботировать его распоряжения. Намекаясь отомстить ульриканам, он поручает героям войти в капеллу и залить пылающий в очаге огонь. С точки зрения любого ульриканина это является богохульством, и храмовые рыцари вряд ли снисходительно отнесутся к подобному кощунству. С другой стороны, вряд ли герои захотят заполучить себе врага в лице влиятельного альтдорфского офицера...
- Брат Янник, молодой диакон, присоединился к Церкви Ульрика по настоянию родителей, но сам он не слишком-то набожен. На последнем конклаве городского духовенства он встретил сестру Габриэлу Брестрих, молодую диакониссу Шалии. Янник сообщает героям, что они с Габриэлой полюбили друг

друга и планируют сбежать навстречу новой жизни. Если персонажи игроков решат помочь юным влюблённым, они с удивлением обнаружат, что сестра Брестрих и слыхом не слыхивала ни о брате Яннике, ни тем более о его чувствах к ней.

## БАШНЯ МАГНУСА

Башня Магнуса — впечатляющее строение, представляющее собой высокий каменный шпиль, окружённый прочными каменными стенами, надёжно укреплённое сердце Плацдарма. Башня Магнуса — самое высокое строение в Убершрейке. Она господствует над городом, а с её вершины виден не только весь Убершрейк, но и его ближайшие окрестности. Попасть наверх можно при помощи громыхающих подъёмников, приводимых в действие хитрой системой рычагов и противовесов. Башня Магнуса — единственное военное сооружение города, которое не находится под контролем Штатного войска Альтдорфа. В настоящий момент внутри располагается гарнизон местных солдат, поддержавших свержение Юнгфройдов.

Руководит размещённым в башне Магнуса гарнизоном капитан Блюхер. Войска, находящиеся под его командованием, состоят в основном из алебардистов, арбалетчиков и инженеров, в ведении которых находится городская артиллерия. Его главным «советником» является фельдмаршал Антонин Зибер, престарелый ветеран множества кампаний. У старика худо с головой, так что в настоящий момент он, по большому счёту, играет чисто декоративную роль. В рядах личной гвардии фельдмаршала состоит небольшой отряд рыцарей Рейксгвардии из Альтдорфа, которых возглавляет капитан Прайс. Учитывая тесную связь между Рейксгвардией и Императором, нет ничего удивительного в том, что местные солдаты начинают с подозрением поглядывать на тех, кого ещё недавно считали своими товарищами и союзниками.

- Рейксгвардия может воспользоваться своим уникальным положением и, выступив в качестве посредника и третейского судьи, попытаться ослабить накал противоречий между солдатами Альтдорфа и Убершрейка, но капитан Прайс, лидер рейксгвардейцев, не может действовать без прямого приказа фельдмаршала, а старик ни за что не станет её слушать. Один из героев вспоминает, что его дед когда-то служил с Зибером в одном полку, — может, у него получится убедить sentimentalного вояку отдать соответствующее распоряжение?

## ШТАТНОЕ ВОЙСКО РЕЙКЛАНДА

По закону, установленному Магнусом Благочестивым сразу после Великой войны против Хаоса, самые богатые провинции Рейкланда обязаны снаряжать и готовить солдат «для защиты отечества». Из этих солдат формируют полки Штатного войска: в мирное время они несут гарнизонную службу, стерегут границы, патрулируют дороги и служат в Городской страже. В случае войны князь Рейкланда объявляет мобилизацию, и Штатные полки отдельных провинций формируют единое Штатное войско Рейкланда. Количество Штатных полков, состоящих в подчинении у того или иного дворянина, строго регулируется целым рядом договоров и уложений. Говорят, что Магнус Благочестивый ввёл эти ограничения для того, чтобы раз и навсегда исключить возможность повторения ситуации, при которой один-единственный благородный дом обретает могущество, способное пошатнуть всю Империю.



- Блюхер — прожжённый оппортунист, и сложившуюся непростую ситуацию он расценивает как великолепную возможность улучшить собственное положение и благосостояние. Несмотря на то что большая часть вверенных ему солдат тайне поддерживает графа Сигизмунда, Блюхеру очень нравится быть самому себе господином, и он намерен сделать всё возможное для того, чтобы Убершрейк стал сильным и независимым вольным городом. Однако если солдаты узнают, что их капитан ведёт дела с бургомистром, в гарнизоне вспыхнет мятеж, так что Блюхер обращается к героям с просьбой провести его в городскую ратушу и сделать так, чтобы никто об этом не узнал.

## «ОПРОКИНУТОЕ ВЕДРО»

«Опрокинутое ведро» — это трактир, в котором собираются главным образом солдаты. Разумеется, общий зал на первом этаже открыт для всех, но любой гражданский, вздумавший там показаться, будет встречен неодобрительными взглядами и шквалом язвительных насмешек. Трактир обставлен самой дешёвой мебелью, что, впрочем, не удивительно, если учесть, насколько часто здесь вспыхивают потасовки; прибытие альтдорфских войск только усугубило ситуацию.

На втором этаже находится одноимённый закрытый клуб, членом которого может стать только обладатель офицерского патента. Наружная лестница и отдельный вход позволяют офицерам и их гостям посещать клуб, не отягощая себя необходимостью дышать одним воздухом с рядовой солдатнёй. Во «Втором этаже» царят куда более утончённые нравы, чем на первом, но молодые офицеры порой с некоторой завистью прислушиваются к отзывам гудящего внизу разухабистого веселья.



Отто Клемп по прозвищу Кочан — старший вышибала «Опрокинутого ведра». Этот отставной сержант преподаёт своим подчинённым (тоже бывшим солдатам) тонкое искусство разрешения конфликтов — сначала словами, а потом, если не получится, при помощи пары кастетов. Распорядитель «Второго этажа» Дитмар Варттигер — надменный, но угодливый малый, единственной заботой которого является бесперебойная работа клуба. Барменом в трактире на первом этаже работает Бертольд «Большой Берт» Хенсон, владелец заведения, человек спокойный и беззаботный, чья манера вести дела регулярно выводит из себя педантичного и строгого Варттигера.

- После прибытия альтдорфцев атмосфера накалилась не только в трактире, но и в клубе. После того как лейтенант Айснер, офицер альтдорфских стрелков, оступившись (предположительно), упал с лестницы и сломал себе шею, Варттигер нанимает героев с просьбой навести в клубе порядок так, чтобы не пришлось привлекать ни Кочана, ни Стражу.
- Разнимать дерущихся солдат — дело непростое, и Отто Клемп всегда рад сильным духом и телом храбрецам. Если героям срочно нужны деньги и их не пугает перспектива потерять в процессе пару зубов, они всегда могут обратиться к Кочану и отработать смену-другую в «Опрокинутом ведре».

## СЕВЕРНЫЙ ХРАМ СИГМАРА

Северный храм Сигмара отличается довольно скромным оформлением: внутри не найдёшь ни изощрённой резьбы, ни сияющих золотом икон. Посещают его в основном солдаты и унтер-офицеры. Офицеры и верховное командование предпочитают посещать службы в соборе Сигмара на Марктплац (см. стр. 32), который служит важным центром социальной и политической жизни города.

Верховная жрица северного храма мать Дерфлингер потеряла руку в бою с зеленокожими в Серых горах и была переведена в Убершрейк на должность наставника городского ополчения. После того как в город прибыли альтдорфские войска, спрос на её услуги возрос многократно и народ валом повалил на занятия.

- Недовольствующие горожане используют знания, полученные на тренировках ополчения, против солдат из Альтдорфа. Понимая это, генерал фон Даберник посылает на тренировки своих согладатаев. Когда герои входят в храм, в воздухе уже начинает звенеть почти ощутимое напряжение.
- До матери Дерфлингер доходят слухи о недавнем нападении гоблинов на одну из окрестных деревень. Мать Дерфлингер убеждена, что за нападением стоит Скаррик, волчий всадник, который отнял у неё руку. Теперь ей нужна помощь... и отмщение.

## «ОБМУНДИРОВАНИЕ РАЙНИГЕРА»

Это предприятие шьёт и поставляет обмундирование вооружённым силам Убершрейка на протяжении десятков лет. Большому двухэтажному строению, в котором оно располагается, присущ некий неуловимый штатский лоск, которого полностью лишены окружающие его здания. На первом этаже находится примерочная для рядового состава, небольшой кабинет для работы с закупщиками и огромное помещение, которое служит складом и одновременно мастерской, где трудится целая армия швей и портных.

Второй этаж предназначен для обслуживания офицеров. Здесь с дам и господ военных снимают мерки, а положения устава играют вторую скрипку, уступая место требованиям последней нульнской и альтдорфской моды. Главный портной и владелец предприятия Флориан Райнигер унаследовал его после смерти своего отца. Флориан — человек беззаботный и непринуждённый в общении, способный с равной лёгкостью сотворить шедевр портновского искусства и уговорить клиента раскошелиться на ещё один камзол.

- Флориан работает на Верховного лорда Хольцкруга, главу Имперской разведки. Род занятий Флориана позволяет ему получать от своих клиентов очень ценную информацию. Именно его сведения позволили альтдорфским войскам с такой лёгкостью свергнуть фон Юнгфройда и захватить Убершрейк. Олла Ольвин, бывшая коллега Райнигера, знает его секрет. Сейчас она находится в застенках казарм городской Стражи и в обмен на свободу наверняка постарается рассказать капитану Пфедеру массу интересного. Флориан готов заплатить тому, кто сумеет проникнуть в камеру к Ольвин и ликвидировать угрозу разоблачения.
- Помощник Райнигера Герр Кац хранит секрет. Райнигер спас его из рабства более 20 лет назад, когда ездил в Тилею договариваться насчёт поставок экзотических тканей. Но, как оказалось, у бывшего хозяина Каца Марио Мальпензи глубокие карманы и долгая память. Агент Мальпензи Давиде Авидо приезжает в город и обращается к героям с просьбой помочь вернуть беглеца хозяину в обмен на солидное вознаграждение. Предложение очень щедрое, но рабство в Империи вне закона. С другой стороны, если они откажутся, то обретут могущественного врага в лице Мальпензи...



## КАЗАРМЫ 3-ГО УБЕРШРЕЙКСКОГО

В этих просторных казармах когда-то квартировали солдаты «Бойцовых оленей» — 3-го Пехотного Убершрейкского, 33-го Рейкландского полка. К тому моменту, когда в город вошли части альтдорфского Штатного войска, полк уже спешно отступал в направлении герцогства Чёрной Скалы, поэтому казармы сейчас пустуют. Высокая стена с караульными башнями окружает территорию казарм, где помимо жилых помещений для солдат разбит плац для строевой подготовки и устроены мастерские, кухни, столовые и часовни — запертые и обезлюдившие.

Понимая, что казармы вполне могут стать местом сбора симпатизирующих Юнгфройдам заговорщиков, генерал фон Даберник приказал своим солдатам выставить охрану. Ежедневно и в любую погоду казармы по периметру обходит два патруля из восьми алебардистов во главе с сержантом — не самый увлекательный наряд, что и говорить. Отдыхая между патрулями или сменами, солдаты собираются в северной дозорной башне, чтобы поесть, промочить горло, поиграть в карты или кости и пожевать чудной корень.

Сержант Рикард Якель делает всё возможное, для того чтобы наладить в казармах «Бойцовых оленей» бесхитростный солдатский быт, практически немислимый без пары бочонков доброго эля. Кроме того, поскольку казарменные часовни заперты, ему пришлось устроить пару алтарей прямо в северной дозорной башне: кучку игральные костей на дощечке с изображением кошки (в честь Ранальда, бога удачи) и грудку забытого при отступлении оружия у лап вытесанного из деревянной колоды волка (в честь Ульрика, бога войны).

- Полковое знамя «Бойцовых оленей» по-прежнему висит в главной столовой. Стрелок по имени Виктор Франко тайно приезжает в город из герцогства Чёрной Скалы, чтобы вернуть знамя в полк. Однако он не ожидал, что казармы охраняются настолько тщательно, и теперь ищет тех, кто готов пробраться внутрь и выкрасть знамя (или хотя бы отвлечь альтдорфцев, пока он делает это сам).
- Сержант Якель скучает по своей беременной жене Ханне, которая работает в игорном доме ранальдинцев в Альтдорфе. Если он погибнет, его призрак будет преследовать убийцу до тех пор, пока не убедится, что с его женой всё будет в порядке.

## КАЗАРМЫ СТРАЖИ

Городская стража защищает закон и поддерживает в городе порядок, однако в последнее время ряды Стражи изрядно поредели: альтдорфцы избавились от всех, кто, как им показалось, симпатизировал Юнгфройдам. Соответственно, нынешняя Стража состоит из подневольных альтдорфских солдат, которые всей душой ненавидят свои новые обязанности, а вместо того, чтобы устанавливать истину и находить виновных, они предпочитают просто пускать в ход силу.

Казармы Стражи — это целый комплекс зданий, среди которых есть и конторы, и тюремные камеры, и жилые помещения для солдат. Стражники патрулируют город отрядами численностью от двух до шести бойцов и при необходимости участвуют в рейдах Гельдфингера по логовам контрабандистов. По правилам патрули Стражи должны охватывать весь город (кроме замка Чёрной Скалы), но на деле стражники предпочитают кучковаться в самых богатых и спокойных кварталах, почти не появляясь в таких злочных уголках города, как Доки или Дункельфойхт.

Командует Стражей капитан Андреа Пфеффер — строгая и деловитая двадцатилетняя девушка с копной огненно-рыжих волос. Несмотря на то что новый капитан старается вести себя как ни в чём не бывало, её глубоко заботит недостойное поведение стражников-альтдорфцев, подрывающее и без того не самый устойчивый порядок. Ей плевать на политику: ради спокойствия Убершрейка она готова поддержать как усиление власти бургомистра и Городского совета, так и назначение нового правителя города из числа могущественных дворян.

- Капитан Пфеффер считает, что одна из её сержантов, Труды Шрибер, работает на полуросличий преступный клан Лоухэнов (см. стр. 17). Не доверяя до конца ни одному из своих стражников, она обращается за помощью к героям и поручает им проследить за Шрибер и собрать доказательства её вины.
- Утихомирив драку во «Взорванной свинье», убершрейкские стражники решают арестовать зачинщика — перебравшего после смены стражника-альтдорфца, а его товарищи (в том числе другие стражники) хотят его отпустить. Герои невольно оказываются между двух готовых полыхнуть огней.





## КАНАЛИЗАЦИЯ

Обширная городская канализация является предметом гордости местных жителей. Гости Убершрейка, выказавшие хотя бы проблеск вежливого интереса, всерьёз рискуют нарваться на энтузиаста, готового прямо сейчас устроить для них экскурсию по этому зловонному чуду инженерной мысли.

Сама канализация состоит из двух не связанных друг с другом сетей — северной и южной. Попадающие в канализацию стоки сбрасываются в Тойфель через широкие перегороженные стальными створками трубы. Северная труба называется Шлюзом Магнуса, южная — Шлюзом Сигмара. Обе трубы регулярно осматривают и патрулируют, чтобы убедиться, что с их помощью в город не попадут нежеланные гости (или попадут, но только за очень хорошую мзду). Однако стоит отметить, что охрану канализации до недавних пор обеспечивали Юнгфройды, и после их свержения организацией патрулирования шлюзов и тоннелей так никто и не озаботился.

Обе сети состоят из дюжины больших магистральных тоннелей. Каждый такой тоннель представляет собой арочный каменный коридор, по дну которого проложен глубокий четырёхфутовый канал, с обеих сторон обрамлённый четырёхфутовыми же каменными дорожками. Благодаря высоким потолкам внутри можно дышать, не опасаясь задохнуться от обилия зловонных испарений и миазмов. В стороны от магистральных тоннелей отходят более узкие периферийные тоннели: потолки в них ниже, а дорожки вдоль каналов проложены только с одной стороны. На перекрёстках тоннелей устроены камеры двадцати футов в поперечнике, сводчатые потолки которых опираются на колонны, украшенные традиционным гномьим орнаментом в виде лиц предков. Зрелище, конечно, впечатляющее, но мало кто считает, что ради него стоит терпеть царящее там зловоние. Большая часть отходов, производимых городскими домохозяйствами и предприятиями, попадает в канализацию через узкие свинцовые

стояки, но к некоторым особенно крупным строениям и поместьям ведут трубы, больше похожие по размерам на тоннели. Кроме того, в богатых районах южного берега (вроде Холма или Купеческого квартала) на улицах есть даже канализационные решётки.

200 лет назад, когда город пал под натиском зеленокожих, многие горожане укрылись в канализации, о существовании которой орки и гоблины даже не подозревали. После победы в Великой войне против Хаоса, когда Магнус Благочестивый вернулся, чтобы отвоевать и восстановить Убершрейк, передовые отряды людей в сопровождении гномов-проводников тайно пробрались в город через шлюзы, открыли городские ворота и, впуская в город основные силы, нанесли застигнутым врасплох зеленокожим сокрушительный удар. Все местные жители знают эту историю с детства, но альтдорфы понятия не имеют о том, насколько легко при желании можно обойти неприступные городские стены.

## ОБИТАТЕЛИ ГОРОДСКИХ КАТАКОМБ

Несмотря на все усилия крысоловов, чистильщиков и Стражи, в городской канализации по-прежнему встречаются всевозможные чудовища. С этой точки зрения южная сеть — Сеть Сигмара, названная по имени своего главного шлюза, — пребывает в куда лучшем состоянии, чем северная (в основном благодаря регулярным патрулям Гильдии Крысоловов), но и там время от времени мелькают крысopodobные силуэты зверюродов и раздаются их высокие писклявые голоса. Любопытно, кто вздумает прогуляться по канализационным тоннелям в неурочный час, например после заката, рискует напороться на то, о чем предпочёл бы не вспоминать до конца своих дней.

В северной сети — Сети Магнуса — дела обстоят ещё хуже, и после изгнания Юнгфройдов из Убершрейка здесь не было ни одного мало-мальски организованного патруля, поэтому помимо крысоловов там можно наткнуться и на других опасных существ.





## СКАВЕН, СКРЫТНЫЙ БЕГУН

Скрытные бегуны клана Эшин — опытные диверсанты и убийцы. Укутанные в тёмные одеяния, они бесшумно скользят сквозь тёмные тоннели канализаций, а в безлунные ночи выбирают даже в переулки и на крыши городских строений. Многие из них знают рейкшпиль (язык Империи) — если верить некоторым свидетельствам, они иногда даже разговаривают с людьми, чья помощь может оказаться им полезной.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 5  | 40 | 40 | 30 | 30 | 50 | 50 | 50 | 30  | 30 | 30 | 12 |

**Черты:** броня (2), сумеречное зрение, пугливость, следопыт, оружие +8



## ГИГАНТСКАЯ СТАЯ КРЫС

Крысы — привычные обитатели канализаций Рейкланда. Скавены научились использовать этих существ в своих целях: собирать их в огромные стаи и бросать в атаку на врагов. Слабые поодиночке, крысы становятся крайне опасными, когда атакуют всем скопом.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л | Инт | СВ | Х | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|---|-----|----|---|----|
| 4  | 35 | —  | 30 | 25 | 25 | 35 | — | 15  | 15 | — | 25 |

**Черты:** зверь, сумеречное зрение, размер (небольшой), пугливость, скопище, оружие +4

## БРАНДТ, ДОППЕЛЬГАНГЕР

В канализации Убершрейка поселился доппельгангер по имени Брандт. Брандт способен принимать облик других существ и предпочитает пожирать своих жертв, чтобы никто не смог его разоблачить. В естественном своём виде Брандт напоминает освежёванный человеческий труп с выставленными напоказ влажно поблёскивающими внутренностями, мышцами и костями.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 40 | 30 | 40 | 30 | 30 | 33 | 33 | 39  | 35 | 10 | 15 |

**Черты:** боязнь (огонь), доппельгангер, невозмутимость, оружие +4

**Примечание:** несмотря на черту «невозмутимость», Брандт боится огня, и наблюдательные герои могут заметить, что он в любом своём облике старается его избегать.





## ПРЕДМЕСТЬЯ

На расстоянии в сотни ярдов вокруг городских стен нет ни одного здания — раз в год выпалывают и выкорчёвывают даже деревянные побеги, чтобы не позволить бандитам и другим зловещим обитателям окрестных дремучих лесов пробираться к городским стенам. Местные законы запрещают строить каменные здания в пределах полёта стрелы от города. Конечно, если придирается к словам, то любой может воспользоваться дырой в формулировке и выстроить деревянное здание, где пожелает, но на деле таких зданий в городских предместьях не так уж и много, а те, что есть, терпят исключительно во имя интересов горожан. Жилые лачуги и стихийные рынки, на которых можно торговать без уплаты городских пошлин, запрещены безо всяких оговорок: их при первой же возможности разнесут либо городские стражники, либо патрулирующие окрестности солдаты.

## СКОТНЫЙ РЫНОК

Скотный рынок Убершрейка лежит к северо-востоку от города. В полном соответствии с законом, запрещающим каменные здания, он целиком выстроен из дерева: тут и там вбиты столбики для загонных и размечены площадки для палаток и повозок, а в постоянных строениях размещаются конюшни и псарни. Весь остальной домашний скот (свиней, коров, овец и т. п.) держат в загонах, которые сооружают и разбирают по мере необходимости.

Юна Заттельрюкен — самая авторитетная торговка лошадьми во всём Убершрейке. Поджарая тридцатилетняя аверландка, она так и не сумела (или не захотела) избавиться от лёгкого певучего акцента своей родины. Торгуется она мастерски, но её цены справедливы, а со своими животными она обращается очень хорошо. Собачник по имени Станислаус Штокман, с другой стороны, крайне жесток. Это мужчина сорока лет, рослый, статный и очень красивый, но достаточно взглянуть ему в глаза, чтобы понять, что в груди у него бьётся ледяное сердце. Он твёрдо верит в дисциплину и не гнушается колотить своих собак, работников и, в общем, всех, кто попадётся ему под руку.

- По дороге в Убершрейку герои встречают пригорюнившегося фермера по имени Ян Бём: бандиты украли всех свиней, которых бедолага гнал на продажу. Прибыв на скотный рынок, персонажи игроков выясняют, что хрюшек уже продали в колбасную лавку Сатриоли (см. стр. 17). Всё, что героям теперь нужно, — это поинтересоваться у преступного полуросличьего семейства, кто именно продал им краденых свиней, и надеяться, что кражу организовали не сами Лоухэвены.
- Юна Заттельрюкен узнаёт, что у подножия Серых гор видели табун диких лошадей хороших бретонских кровей. Она хочет изловить их, но в пути ей понадобятся помощники, охранники и проводники. Конечно, по дороге героям могут повстречаться чудовища, но торговка предлагает щедрое вознаграждение — или приличную скидку на одного из пойманных скакунов...

## МОРРОВО ПОЛЕ

К северо-западу от Убершрейка разбито городское кладбище, которое называется Морровым полем. Оно окружено щербатой каменной стеной, поскольку религиозные сооружения являются исключением из закона о каменных строениях. За стеной находится место последнего пристанища жителей Убершрейка: братские захоронения для бедняков, отдельные могилы для состоятельных бюргеров и роскошные усыпальницы для богатейших семей го-

рода. Кроме того, на кладбище есть святилище Морра, к которому пристроен просторный зал Общества Скорбящих, неформальной организации граждан, находящих утешение в оплакивании мёртвых.

Шадрах Бёрке, жрец бога смерти Морра, — высокий, нескладный мужчина с длинным носом и скорбным выражением лица. Он редко покидает Поле и почти не контактирует с людьми — за исключением случаев, когда необходимо даровать утешение скорбящим родственникам или отдать распоряжения двум работающим на кладбище могильщикам Эвальду и Освальду.

- Хольст Розеншток — гробокопатель и пьяница. Свалившись в выгребную яму в «Кривом молотке», он провёл там почти сутки и теперь рискует не успеть выполнить уговор с доктором Крупном из Гильдии Врачей, которому Хольст пообещал доставить свежий труп. Розеншток готов заплатить героям значительно больше обычного (до 2 золотых крон каждому), если они сделают эту работу в кратчайшие сроки и тем самым спасут его репутацию.
- Отец Бёрке замечает, что в последнее время кто-то или что-то разоряет могилы, и готов щедро заплатить любому, кто согласится остановить это кошунство. Если герои примут предложение, им придётся провести ночь на кладбище и наткнуться на стаю упырей, которые пробираются на Моррово поле, чтобы поживиться мертвецами.

## «ОЛОВАЯННАЯ ШПОРА»

«Оловянная шпора» — это большая открытая арена, выстроенная неподалёку от южных, Нульских ворот. В «Шпоре» проводится медвежья травля, а также собачьи и гладиаторские бои. Кроме того, местные и приезжие артисты время от времени устраивают в «Оловянной шпоре» театральные представления. Арену перенесли за пределы городских стен несколько десятков лет назад, поскольку кровавые зрелища оскорбляли утончённый вкус леди Юнгфройд. Вокруг арены возведены трёхъярусные зрительские галереи, а сзади сделана пристройка, в которой находятся загонные для зверей и помещения, где хранятся костюмы и реквизит.

Владеет зданием Достопочтенное общество актёров Убершрейка. Председателем общества, его главным пайщиком и распорядителем «Оловянной шпоры» является Вильгельм Шюттельн, драматург, славящийся своими затянутыми и многословными пьесами: именно он решает, какое представление давать на арене «Шпоры». Тот факт, что травля и бои приносят куда больше денег, чем пьесы, неизменно повергает Шюттельна в пучину бессильного отчаяния.

- Полуросличный клан Лоухэвенов планирует организовать в Доках собственные гладиаторские бои, но им необходимо нечто, что способно привлечь внимание зрителей. Они обращаются к героям с просьбой напоить, похитить и доставить в Доки чемпиона «Оловянной шпоры», гладиатора по имени Феликс Зайте.
- Убершрейское общество защиты животных (УОЗЖ) — группа горожан-активистов, которую возглавляет Констанц Пфлеггер, диаконисса Церкви Шалии. Они планируют пробраться за кулисы «Оловянной шпоры» во время очередной постановки Шюттельна и освободить запертых в клетках животных. Поскольку члены УОЗЖ в большинстве своём энтузиасты, не обладающие нужными навыками, они обращаются за помощью к героям. Стоит отметить, что ни у одного из активистов нет ни малейшего представления о том, что бойцовые звери способны сделать со своими освободителями.



## БОЙЦОВЫЕ ПСЫ И МЕДВЕДИ

Ниже приведены параметры типичных бойцовых зверей, сражающихся на арене «Оловянной шпоры». В обычный будний день в клетках за кулисами будет один медведь и 1d10 псов. Во время праздников и ярмарок зверей может быть значительно больше.

БОЙЦОВЫЙ МЕДВЕДЬ

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 55 | —  | 55 | 55 | 30 | 25 | 15 | 15  | 15 | 20 | 42 |

**Черты:** броня (1, шкура), укус +9, воитель, размер (большой), оружие +9

БОЙЦОВЫЙ ПЁС

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|---|-----|----|----|----|
| 4  | 60 | —  | 30 | 30 | 40 | 30 | — | 15  | 20 | 10 | 11 |

**Черты:** броня (1, шкура), размер (небольшой), сумеречное зрение, оружие +6





# 



### 

Убершрейк — это название не только города-крепости, но и раскинувшегося вокруг него герцогства, в состав которого входит огромная часть Форбергленда, плодороднейшего региона Рейкланда. На территории герцогства можно отыскать и подпирющие небо горные пики, и цветущие долины, и бурные реки, и безмятежные озёра, и густые леса, и щедрые пахотные поля. Однако самой известной из его достопримечательностей является, пожалуй, перевал Серой Дамы — один из двух надёжных путей, соединяющих Бретонию и Империю, ключ к безопасности и коммерческому благополучию всего региона.

Кроме того, Убершрейк является рейксфьефом. Это значит, что герцог Убершрейка имеет право заседать в Рейкстаге (законодательном органе власти Рейкланда) и является личным вассалом Великого князя Рейкланда. Герцогство разделено на семь отдельных фьефов, которые, в свою очередь, разбиты на более мелкие владения. Поскольку в настоящий момент в Убершрейке нет правящего герцога, у владык семи фьефов нет сеньора, перед которым они имели бы вассальные обязательства. Наиболее очевидным решением (помимо назначения нового герцога) было бы переподчинение этих семи фьефов непосредственно эрцгерцогу Виктору фон Вальфену, прежнему сеньору герцога Убершрейкского, но проблема здесь в рейкландском законодательстве, согласно которому в прямом подчинении эрцгерцога Верхнего Тойфеля могут находиться только рейксфьефы, а ни один из семи фьефов Убершрейка таковым не является. Соответственно, в настоящий момент семь фьефов во главе с самим Убершрейком находятся в подвешенном политическом состоянии — без сеньора и, соответственно, без голоса в Рейкстаге. При этом помимо всех сопутствующих проблем благородные дома Убершрейка получают и непривычную свободу, недоступную подавляющему большинству дворян Империи, — свободу вассала, лишённого своего господина.

### 

Привольные плодородные земли Даменталя простираются по обоим берегам сбегавшей с Серых гор реки Тойфель. Исторически титул барона Даменталя был почётным титулом наследника герцогства Убершрейк, который фактически не наделял своего носителя никакой реальной властью. Урожай, который выращивают крестьяне Даменталя, поступает в закрома города-крепости, а излишки отправляются на рынки других городов Рейкланда. Налоги с сёл и деревень баронства идут напрямую в казну Убершрейка, а безопасность жителей обеспечивают солдаты городского Штатного войска.

После изгнания фон Юнгфройда правителя лишился не только Убершрейк, но и Даменталь. Технически возглавить баронство в таком случае должен был Виктор фон Вальфен, но эрцгерцог Верхнего Тойфеля — всего лишь орудие Карла-Франца, а тот решил не наделять свою марионетку даже крупницей реальной власти. Князь Альтдорфа прислал Имперского герольда Эмануэлла Нахт, поручив ей представлять свои интересы во всём, что касается управления «бесхозным» герцогством. Если верить слухам, то это назначение не только разозлило эрцгерцога, но и стало досадной помехой для самой Нахт, чьи интересы требуют её личного присутствия в столице Империи.

В настоящий момент Даменталь заметно обезлюдел из-за продолжающихся десятилетиями набегов зеленокожих. В надежде прекратить их бесчинства генерал фон Даберник приказал усилить патрулирование баронства, но это решение не улучшило, а лишь только усугубило положение вещей, поскольку вожди орочьих и гоблинских племён считают любую демонстрацию силы вызовом, на который надлежит ответить.

- Многие семейные пары Даменталя, ожидающие рождения ребёнка, отправляются в паломничество к Утёсу Фриты, чудодейственной одиночной скале на окраине Серых гор. Там,

### 

Эрцгерцогство Верхний Тойфель по идее должно быть одной из важнейших провинций Рейкланда. В его состав входит сразу четыре важнейших рейксфьефа: Убершрейк, Фалькенхайн, Штиммесвальд и Хаальштайн — наиболее плодородные и стратегически важные земли Империи. Однако на деле титул эрцгерцога Верхнего Тойфеля имеет чисто символическое значение. Более 200 лет назад Магнус Благочестивый лишил Дом Вальфенов всех принадлежавших им титулов и земель, и с тех пор они по закону принадлежат князьям Рейкландским. В настоящий момент курфюрстом Рейкланда является князь Альтдорфа, Император Карл-Франц I, а Вальфены остаются эрц-

герцогами только до тех пор, пока хранят верность Императору, который при желании в любой момент имеет полное право вернуть этот титул себе, и для этого ему даже не придётся созывать Рейкстаг.

Так что нынешний эрцгерцог Виктор фон Вальфен, грозный и своевольный ветеран множества военных кампаний, в политическом смысле не обладает хоть сколько-нибудь заметным влиянием. Единственная его реальная функция заключается в том, чтобы передавать собранные с эрцгерцогства налоги в казну Альтдорфа, а тот, кто приносит вассальную клятву эрцгерцогу Верхнего Тойфеля, фактически становится ленником альтдорфского князя.



- Проходя через деревню Гайсбах, герои слышат сплетни о бесчинствующих в окрестностях зеленокожих. Если они возьмутся за это дело и попытаются избавить деревню от беды, они наткнутся на большой отряд зеленокожих, возглавляемый огромным орком с маской на морде. Самое неприятное состоит в том, что глаза под этой безликой маской ярко светятся, словно этот орк пребывает в рабстве у иных, ещё более тёмных сил.



харт Бликштайн. Баронесса фон Шлюссель родила своему мужу двоих сыновей: Эрика и Маттеуса. Братья не слишком ладят друг с другом. Эрик отважен, но не слишком умен, а Маттеус начитан и раним.

# БАРОНСТВО ТОЙФЕЛЬТАЛЬ

Земли баронства Тойфельталь лежат на дне обрывистой долины, вымытой водами реки Тойфель среди скал и уступов Серых гор. В самом сердце этой долины находится озеро Тойфель, воды которого имеют настолько насыщенный красный оттенок, что местные жители называют его не иначе как Ротзее, то есть Красным морем. Учёные полагают, что причиной столь необычного цвета являются частицы железной руды, которой так богаты окрестные горы, но местные легенды утверждают, что воды Тойфеля красны от крови гномов, павших в боях с зеленокожими.

Баронство стережёт вход на перевал Серой Дамы, а потому дорога, проходящая по его территории, находится в очень хорошем состоянии, невзирая на крайне сложный ландшафт. Резиденцией барона Тойфельтала является Шлюссельшлосс — ветхий замок, выстроенный на вершине неприступного каменистого острова посреди Тойфеля. На границе между Тойфельталем и перевалом Серой Дамы находится обрывистая теснина Шлюссельшлоссшойхт, известная своими бурными порогами и красными водопадами.

Повседневными делами баронства и его не слишком обильной каз-  
ной распоряжается сенешаль барона Харальда фон Шлюсселя Райн-

- При храме Серого Волка расквартирована небольшая фракция рыцарей Белого волка, храмовников бога войны Ульрика, которые принимают в свои ряды только воинов благородного происхождения. Они патрулируют перевал Серой Дамы, сопровождают богатые караваны и наиболее привлекательных особ дворянского происхождения. Брат-рыцарь Фалькенхайн недавно оставил службу в храме, нарушив данный им обет, и брату-капитану Краузе нужна помощь героев, чтобы вернуть его назад, причём так, чтобы не бросить ни тени позора ни на самого юного дворянина, ни на Церковь Ульрика.
- Высоко в Серых горах Филлин и Элоди де Бланк содержат уникальную школу для девочек. Филлин — преподавательница этикета и хороших манер. Элоди, её супруга и последовательница Мирмидии обучает воспитанниц искусству войны. Героев принимают в качестве проводников и телохранителей ещё одной ученицы этой школы — Маргариты Хольцберг-Абенаур. Задача персонажей игроков — доставить её до места назначения, не позволив никому покуситься на её духовную и физическую неприкосновенность. Учитывая рыскающих в горах орков и гонящихся за ними излишне бравых рыцарей, задача предстоит непростая.





## ГРАФСТВО ВДОВЬЕЙ ДОЛИНЫ

Земли графства Вдовьей Долины лежат на склонах Серых гор. Жизнь здесь сурова, и во всём графстве насчитывается лишь несколько крохотных деревень, затерянных среди скал и высокогорных долин, и всего один укрепленный город Грюнвахт. Это не слишком богатая провинция, и главным источником её доходов служит козоводство, в основном за счёт импорта козьего молока и сыра в Убершрейк. Нередко на просторах графства можно повстречать ещё не до конца отчаявшихся старателей, мечтающих отыскать столь же богатые месторождения руд, как в Чёрной Скале, Даментале или Грауверке. Однако если кто-нибудь из них и отыскал рудную жилу, способную раз и навсегда изменить жизнь Вдовьей Долины, то пока никому об этом не сообщил.



Род Дома Сааль, прежних владык Вдовьей Долины, прервался несколько десятков лет назад в результате крупного набега зеленокожих, которым удалось захватить замок Грюнвахт и перебить всех его защитников. Нынешний правитель графства пфальцграф Грегор Шадельфауст носит почётный титул Защитника Вдовьей Долины. Шадельфауст — незаконнорождённый сын Тайвальда, покойного старшего брата графа Сигизмунда фон Юнгфройда. Кульминацией избранной Грегором военной карьеры стало успешное освобождение захваченного орками Грюнвахта. Император Карл-Франц был настолько впечатлён доблестью Шадельфауста, что даровал ему дворянский титул, а в придачу к нему и грюнвахтский замок Хохевахт. Ни у графа Сигизмунда фон Юнгфройда, ни у эрцгерцога фон Вальфена это решение не вызвало особого восторга. Фон Юнгфرويد остался недоволен тем, что его незаконнорождённый племянничек стал полноправным дворянином и, соответственно, новой угрозой интересам Дома Юнгфройдов. Приказ отбить Грюнвахт Шадельфауст получил от фон Вальфена, и недовольство эрцгерцога вызвано досадой от того, что вся слава и почести достались не ему, военачальнику, а простому полевому командиру.

- Одинокый Столп — это загадочные эльфийские руины, расположенные по дороге между селениями Баменц и Хугельдаль. Там, посреди каменных обломков, возвышается огромный менгир, благодаря которому развалины и получили своё название. Одинокый Столп — это один из эльфийских путеводных камней, способных управлять течениями Ветров Магии. Проблема в том, что недавно кто-то осквернил его и теперь вокруг менгира бушует вихрь пагубного дхара — чёрного ветра, обрушившего на окрестные земли чуму Живых Мертвецов.
- Высоко в горах Вдовьей Долины, неподалёку от края Фругельхорн, возвышается исполинский шпиль Башни Ветров, астромагической лаборатории Небесного колледжа магии. В настоящий момент владычицей башни является верховный маг Сибилла Хагердорн, широко известная своими познаниями в провидческом искусстве. Караван, который вёз новые, усовершенствованные линзы для установленных в башне телескопов, был захвачен зеленокожими, и теперь Хагердорн ищет тех, кто готов вернуть драгоценный груз за очень солидное вознаграждение.

## ГЕРЦОГСТВО АШАФФЕНБЕРГ

Герцогство Ашаффенберг — это сравнительно небольшой клочок земли, зажатый между южным берегом реки Тойфель и холмистой грядой Блицифельсен. Когда-то этой территорией правили члены одной из младших ветвей Дома Вальфен, но Император Магнус Благочестивый передал её в ленное владение свежееписеченному герцогу Ашаффенбергу сразу после Великой войны против Хаоса. Благосостояние герцогства основывается главным образом на добыче руды, речной торговле и рыболовецком промысле. Так, например, в городе Ашаффен многие жители работают лодчанами и зарабатывают на жизнь, водя баржи сквозь опасные воды между Убершрейком и Ауэрсвальдом. На северо-восточной границе герцогства высится Таубеберг, самая высокая гора гряды Блицифельсен, вотчина гоблинского племени Ползучей Смерти. Экспедиции по зачистке земель вокруг шахтёрского городка Блицхохе от зеленокожих проходят ежегодно, и многие местные дворяне успели накопить изрядный боевой опыт.



Нынешний герцог Бриних фон Ашаффенберг — амбициозный человек и многодетный отец. За последние годы он сумел сделать своего старшего сына Тобиаса маркграфом Перевала Серой Дамы и договориться о помолвке между вторым своим сыном Рикардом и Людмилой, единственной дочерью графа Штирлиха фон Брунера (что вдвойне удивительно, если учесть, что отношения между двумя этими благородными домами всегда были достаточно напряжёнными). В свете того, что случилось с Сигизмундом фон Юнгфройдом, давним союзником Бриниха Ашаффенберга, граф счёл за лучшее покинуть Убершрейк, вернуться в родовое гнездо и тщательно спланировать свои дальнейшие шаги.

- Монастырь Красного Когтя — это владения ордена монахов и жрецов-воинов, посвятивших свою жизнь служению Ульрику. Несмотря на то что Церковь Ульрика так и не признала этот орден официально, среди местных жителей монахи Красного Когтя, облачённые в характерные мантии с красными рукавами, известны как грозные бойцы, принимающие самое деятельное участие в нескончаемой войне против гоблинов племени Ползучей Смерти. Отец Кречмер из храма Ульрика в Убершрейке (см. стр. 47) обеспокоен слухами о том, что последователи культа Алого Черепа, фанатики бога Хаоса Кхорна, сумели внедриться в ряды монахов Красного Когтя, и просит героев провести расследование.
- Никто точно не знает, почему граф Штирлих фон Брунер дал разрешение на брак между своей дочерью и сыном герцога Бриниха Ашаффенберга. Сумев докопаться до истины, герои смогут обрести влияние на эти благородные дома и стать очень богатыми и могущественными игроками на политической арене Убершрейка. Или, что называется, «переехать вниз по Тойфелю», подкрасив напоследок и без того красные воды реки собственной кровью.



## ГЕРЦОГСТВО ЧЁРНОЙ СКАЛЫ И БАРОНСТВО ГРАУШТАДТ

Горное герцогство Чёрной Скалы готовится к войне, и олени Юнгфройдов реют над рядами марширующих войск. Город-крепость Нойфальюнг постепенно переполняется беженцами и солдатами со всего Убершрейка, и шахты Чёрной Скалы работают вдвое интенсивнее, чтобы компенсировать возросшие затраты. Ещё недавно их продукцию грузили на баржи и отправляли вниз по реке, чтобы продать руду и уголь в Убершрейке или Альтдорфе, но, лишившись власти над городом, фон Юнгфройд перенаправил торговый поток на север, заключив выгодный транзитный договор с баронессой фон Бёрн, возмущённой несправедливостью действий Императора.



Баронством Грауштадт тоже правят Юнгфройды, но после утраты власти над Убершрейком эти земли уже не имеют сообщения с герцогством Чёрной Скалы и фактически находятся в изоляции. Для того чтобы обеспечить безопасность провинции, фон Юнгфройд отправил туда три полка под командованием нового сенешаля Грауштадта Рудольфа Трохайма, лучшего своего стратега. Трохайм, однако, не пользуется популярностью среди местных жителей, не в последнюю очередь оттого, что его супругой является незаконнорождённая дочь дюка Гастона де Парравона, ненавистного разжигателя Пятой Парравонской войны.

Граф Сигизмунд фон Юнгфройд, который ещё недавно правил всем герцогством Убершрейк, сейчас вынужден укрываться в замке Нойфальюнг. Старый граф — вспыльчивый и не слишком-то приятный в общении человек, однако подданные знают его как справедливого, хотя и очень строгого правителя. Единственным явным преимуществом, связанным со своим нынешним положением, Сигизмунд считает тот факт, что все его враги поспешили воспользоваться сложившейся ситуацией и выдать себя с головой, в то время как друзья и союзники, возмущённые действиями Императора, напротив, предпочли действовать незаметно и сформировали вокруг графа тайную коалицию. Кроме того, на стороне фон Юнгфройда его старший сын вместе со своей молодой женой Гретой Тротт, исключительно живой и деятельной особой. Это был поспешный брак, который, однако, принёс графу поддержку и подкрепления из герцогства Таме. Младшие сыновья старого графа пропали без вести, и за их головы в Убершрейке назначена солидная награда.

Памятуя, насколько глубоки сундуки Дома Юнгфройдов, насколько неприступны стены Нойфальюнга и насколько многочисленны расквартированные в городе войска, сложно представить, что конфликт между Сигизмундом фон Юнгфройдом и Императором Карлом-Францем I сможет разрешиться в хоть сколько-нибудь обозримом будущем.

- Рикард Фишер, агент графа фон Юнгфройда, ищет охранников для угольных барж, отправляющихся на север по Хейгеркрюбскому каналу. Работа довольно опасная, чреватая проблемами с Речной стражей, но тех, кого не смущает моральная сторона дела, в случае успеха ожидает солидное вознаграждение.
- Чёрный Курган расположен на каменистом, продуваемом всеми ветрами склоне горы, и каждую ночь в его окрестностях раздаётся заунывный потусторонний вой обитающей в кургане баньши. Андреас Рихтер, картограф, нанимает героев как телохранителей и проводников, и по дороге через Чёрную Скалу они случайно освобождают запертую в Кургане нежить...





## ГЕРЦОГСТВО ГРАУВЕРК-И-КАРШТАДТ

Заросшие густыми лесами территории герцогств Грауверк и Карштадт — настоящий рай для охотников и следопытов, и многие из местных жителей зарабатывают на жизнь, обслуживая заезжих дворян. Местные леса буквально испещрены охотничьими домиками — даже поместье Штирлих, родовое гнездо правящего дома Брунеров, по сути являет собой хорошо укрепленный охотничий замок. Источником благосостояния Дома Брунер являются глубокие шахты южного Хейгеркрюбса; невзирая на многовековую историю выработки, они так до сих пор и не оскудели. Несколько десятков лет назад Брунеры выкупили соседнее герцогство у почти разорившегося к тому времени Дома Карштадт, получив в результате этой сделки множество акров плодородной земли и дорогу в Убершрейк с несколькими довольно прибыльными дорожными заставами в придачу. С одобрения тогдашнего графа фон Юнгфройда дополнительным условием сделки стала продажа Брунерам герцогской дворянской грамоты, без которой Карштадты фактически становились простыми мещанами. Немногие смогли бы решиться на подобное, но, как показала история, риск того стоил, и когда основанный бывшими дворянами торговый дом Карштадтов (см. стр. 44) стал богатым во всём герцогстве, голоса недоброжелателей быстро умолкли.



У графа Штирлиха множество вассалов, но обоими герцогствами он управляет лично. Граф, человек целеустремленный и решительный, носит имя одного из множества блистательных предков Дома Брунер (и, по сути говоря, является тёзкой собственного поместья). Он регулярно устраивает рейды по своим обширным владениям, с равным энтузиазмом охотятся и на бандитов, и на зверей, и на птиц. Штирлих мало интересуется политикой, предпочитая оставлять закулисные игры на долю своей матери Кисайи фон Брунер. Тем не менее граф искренне любит своих родственников. Например, на свадьбу своей племянницы Людмилы с Рикардом Ашаффенбергом он подарил молодожёнам замок Ульметурм (жест, который его мать назвала глупым и расточительным).

- Граф Штирлих нанимает свиту, которая будет сопровождать его в ежегодной поездке в Грюневальд, небольшое охотничье поместье на территории герцогства Карштадт. Естественно, те, кто согласится на эту работу, даже не подозревают, что роль добычи на предстоящей охоте уготована им самим...
- В Рейквальдском лесу, в окрестностях разрушенного охотничьего замка Карштадт, видели тролля. Йохан Цустраас, шеф-повар «Крыльев пегаса», нанимает героев, чтобы те доставили ему тролля живым и, таким образом, раз и навсегда обеспечили его неиссякаемым источником мяса. Естественно, граф ни в коем случае не одобрит браконьерства на своей территории, поэтому героям предстоит тайно проникнуть во владения Брунеров, изловить там тролля и придумать, как доставить его в Убершрейк: стража вряд ли пропустит подобную поклажу сквозь городские ворота.

## МАРКА ПЕРЕВАЛА СЕРОЙ ДАМЫ

Глубоко в Серых горах, сразу за баронством Тойфельталь, лежит марка Перевала Серой Дамы — первая линия обороны Рейкланда против Бретонии. Окруженный ледниками перевал с наступлением зимы становится непроходимым. Несмотря на то что последний военный конфликт с Парравоном оттремел несколько десятков лет назад, подразделения Штатного войска, несущие гарнизонную службу на стенах Перевала, находятся в состоянии полной готовности, что особенно полезно, учитывая численность обитающих в горах племён зеленокожих. Граумаркшлоссе, крупнейший замок марки, расположен высоко в горах, на господствующей высоте к северу от пролегающей сквозь перевал дороги. Добраться до замка можно лишь при помощи сложной системы паровых подъёмников. Сам перевал буквально усеян руинами менее укрепленных замков, разрушенных орками и гоблинами в минувшие столетия. Сегодня среди этих обугленных развалин обитают лишь неупокоенные духи павших воинов. Второе хоть сколько-нибудь значимое поселение Перевала — Тойквелле, продуваемая ледяными ветрами укрепленная деревня, ошестившаяся во все стороны стволами пушек и мортир.



После того как предыдущий владыка Перевала Серой Дамы скончался, не оставив после себя наследников, маркграфом стал Тобиас Ашаффенберг, старший сын герцога Бриниха Ашаффенберга. Несмотря на то что произошло это несколько лет назад, новоиспеченный маркграф впервые ступил на земли своего промёрзшего, изолированного от всего мира фьефа совсем недавно. Задиристый хвастун и искусный дуэлянт, он всегда предпочитал проводить время среди шума и праздничной суматохи рейкландских фестивалей и народных гуляний и время от времени даже ездил в Нульн, чтобы принять участие в традиционных купаниях Пороховой недели. Однако когда Юнгфройды потеряли власть над Убершрейком, отец Тобиаса настоял, чтобы тот отправился, наконец, в Граумаркшлоссе и занялся укреплением обороны своего нового дома, дабы приумножить славу дома Ашаффенбергов и заодно пресечь возможные притязания на Перевал Серой Дамы со стороны других благородных домов.

- Среди жителей марки издавна ходят легенды о Серой Даме — неупокоенном духе, появление которого всегда предвещает беду. Дух является героям, пока те укрываются среди руин от пронизывающего ветра в ожидании застрявшего парового подъёмника. Серая Дамка предсказывает ни больше ни меньше скорый конец света, после чего исчезает навсегда.
- Путешествуя по марке, герои натываются на раненого и очень агрессивного великана. Если они сумеют его одолеть и не сбегут, тот на последнем издыхании обратится к ним на ломаном рейкшпиле, посетует на жестокую судьбу и попросит позаботиться о его ребёнке. Как только из горла великана вырывается последний предсмертный хрип, персонажи игровых слышат жалобный плач шестифутового «малыша».



## Рабочий стол Эмануэлла Нахт

Миледи, как Вы и просили, представляю Вам приблизительную количественную оценку населения и военной силы крупнейших фьефов герцогства. К сожалению, Юнгфройды никогда не пользовались услугами Имперской почтовой службы, предпочитая полагаться на собственных гонцов и пасыльных, поэтому никаких точных сведений об этом благородном доме у меня нет. Кроме того, я лишён доступа к переписи населения 2507 года, которую храм Верены проводил по личному поручению Сигизмунда. Поэтому прошу Вас расценивать мой отчёт не как точные и бесспорные сведения, а как собрание небезосновательных догадок и предположений. Поверьте, я сделал всё, что было в моих силах.

Кроме того, спешу добавить, что мне удалось обнаружить фактические свидетельства усиления военной мощи Дома Юнгфройдов. Более того, боюсь, в связи с последними событиями темпы этого усиления только возросли. Насколько мне известно, в настоящий момент он открыто собирает под своими знамёнами наёмными войсками темпы этого усиления только возросли. Насколько мне известно, в настоящий момент он открыто собирает под своими знамёнами наёмными войсками темпы этого усиления только возросли. Насколько мне известно, в настоящий момент он открыто собирает под своими знамёнами наёмными войсками темпы этого усиления только возросли.

С надеждой и в свете Верены,

**Т. Штупп**

Эустав Штупп



Эм,

Не ввязывайся в игры КФ. Если нужно будет, я замолвлю за тебя словеско при дворе. Холмикруг в последнее время суетится, как кошка с котятками, — он явно что-то затевает. Не пользуйся услугами его людей. Кроме того, тебе придётся решить что-нибудь насчёт Л. Он явно расстроен. И не забудь написать послу Аоки — за тобой должок.

Отен

Эм,

Возвращайся домой. Если бы ты там ни застрял, вряд ли это вошло бы, если бы, о чём мы говорили в Грандже. Моё, дорожка, возвращайся домой. Я хочу кое-что у тебя спросить.

Пётр Мелен

Эм,

Всюду царит чёртов бардак. Чем скорее мы покончим со всем этим, тем лучше. Верена свидетельница — я вообще не понимаю, что мы тут забыли! Что задумал КФ? Клянусь, не выжи в этом ни проблеска смысла. Знато, знаю, я злюсь на собственное бессилие. Обязательно помедитирую над этим как-нибудь в другой раз. Что касается твоего поручения — сейчас стоит обратить внимание на три главные проблемы:

Хугельдал. Шахтёрский город. Укреплён, гарнизон порядка пяти сотен душ. Очень похоже на то, что все верны Юнгфройдам и могут в случае нужды пополнить ряды их основных сил. Есть коллежские маги, а значит, сидят они там неспроста.

Нойфальонг. Бург. Если считать гарнизон соседней деревеньки Фелорен, то легко наберётся тысяча душ, может и больше. Замок высоко в горах, хорошо укреплен и готов к длительной осаде. Кроме того, в гарнизоне замечены иноземные ведьмы — дельце будет сложным и кровавым.

Грауштадт. Город. Высокие стены и отличный генерал; денюжки у них тоже есть, так что Фелакер, похоже, не справился. Рано или поздно там будет куча наёмников — как только слухи распространятся, роты начнут слетаться в Грауштадт, как мухи на мёд. Юнгфройд слишком богат — вот в чём проблема. Последние донесения показывают, что гарнизон состоит из трёх сотен душ.

Кстати, до меня тут дошли слухи, что у Штуппа зуб на Юнгфройдов, так что на твоём месте я бы с осторожностью относился к его сведениям. Он явно что-то замышляет. Посмотрим, удастся ли нам избежать гражданской войны, а?

**К**

Каро



| Название           | Провинция        | Население | Гарнизон | Примечания                                                                                                              |
|--------------------|------------------|-----------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Уберирейк          | Город - крепость | 6000      | 1000     | Гарнизон состоит в основном из альтдорфских солдат; население города уменьшилось из-за массового бегства и прошлых войн |
| Даменталь          | Баронство        | 5000      | 50       | Население уменьшилось из-за регулярных набегов зеленокожих                                                              |
| Чёрная Скала       | Герцогство       | 10000     | 1000     | Гарнизон может быть больше, если слухи о наёмниках окажутся правдой                                                     |
| Карштадт           | Герцогство       | 4500      | 300      | Территория Брунеров                                                                                                     |
| Грауштадт          | Герцогство       | 4000      | 1000     | Юнгфройды крепко держат эту землю; если слухи окажутся правдой, гарнизон может быть даже больше                         |
| Ашаффенберг        | Герцогство       | 2500      | 150      | Цифры неточные                                                                                                          |
| Вдовья Долина      | Графство         | 2500      | 200      | Ещё 40 лет назад население превышало 10000 человек                                                                      |
| Тойфельталь        | Баронство        | 2000      | 250      | Понятия не имею, насколько эти цифры точны, но источник уверен в своих словах                                           |
| Грауверк           | Герцогство       | 1500      | 150      | Цифры могут быть неверны; некий шахтёр утверждает, что в Зуденхагере в одной только штольне работает 500 человек!       |
| Перевал Серой Дамы | Марка            | 1250      | 400      | Эти цифры — чистое предположение                                                                                        |

Итого во всём герцогстве около 40 000 жителей. Если дело дойдёт до войны, они станут нашей проблемой.



# ◆ ТЁМНЫЕ КУЛЬТЫ ◆



## ТЁМНЫЕ КУЛЬТЫ

Пока одни рейкландцы находят утешение в милосердии Шалии, ярости Ульрика или бескомпромиссной строгости Церкви Сигмара, другие следуют самым тёмным позывам своей души. Несмотря на внешний лоск, Империя насквозь пропитана зловонием скверны и морального разложения. Копни глубже — и без труда найдёшь тайный культ, полный фанатиков, готовых рискнуть собственными душами (и душами всех, кто их окружает) во имя своих тёмных владык, кем бы эти владыки ни являлись.

### КХОРН

Те, кто попадает под власть Кхорна, тёмного бога кровопролития, обычно отличаются агрессией и диким нравом. Это не самые поощряемые качества с точки зрения принятых в рейкландском обществе норм поведения, так что культы Бога Крови в Рейкланде зарождаются относительно редко — в большинстве своём носители кхорнитской ереси прибывают из менее цивилизованных северных провинций вроде Мидденланда и Нордланда.

### Алый Череп

История возникновения этого культа начинается задолго до Великой войны против Хаоса. Адепты Алого Черепца, в отличие от подавляющего большинства фанатиков Кхорна, понимают необходимость соблюдать некоторую осторожность в своём желании проливать кровь. Собственно, именно поэтому культ и продолжает существовать до сих пор. Своих сторонников адепты Алого Черепца предпочитают вербовать в рядах различных военных организаций, членство в которых позволяет им регулярно тешить свою жажду насилия, не вызывая подозрений.



Одна из ячеек культа находится в герцогстве Ашаффенберг, в монастыре Красного Когтя (см. стр. 56). Орден Красного Когтя не является частью Церкви Ульрика и, более того, основан культом Алого Черепца именно для того, чтобы привлекать в монастырь самых ревностных ульрикан и вербовать в свои ряды самых жестоких и кровожадных из них. Аббат Холлеблют и семеро монахов внутреннего круга тайно поклоняются Кхорну, Владыке Трона Черепов, посвящая

ему все убийства, совершённые ими самими и обманутыми ульриканами из числа рядовых монахов Красного Когтя.

- Холлеблют прослышал о живущем в Убершрейке слуге Ульрика, наделённом даром превращаться в огромного зверя — то ли волка, то ли пса. Если бы его удалось пленить, заставить отречься от Ульрика и склониться перед Кхорном, он, несомненно, стал бы достойным слугой Бога Крови, и Холлеблют готов заплатить немалые деньги тому, кто согласится доставить его в монастырь.
- Монахи Красного Когтя ведут неухающую войну с гоблинами из племени Ползучей Смерти. Воинственные герои всегда могут найти применение своим боевым умениям и заслужить благословение Ульрика, а если проявят себя как особенно жестокие и беспощадные воины, то вполне могут привлечь внимание и куда более кровожадного бога...

### НУРГА

Болезни свирепствуют в Рейкланде повсеместно, а там, где телесный недуг открывает врата болящих душ, всегда рыщут нечестивые разносчики заразы — верные последователи Владыки Чумы.

### Тинейское Общество

Тиня — это древний город в западной части Пограничных Княжеств, который располагался неподалёку от современной Тилии. По легенде, именно там тысячи лет тому назад богиня Мирмидия обнаружила рукописи учёного эльфа Гэлена. Она была зачарована детальностью сопровождавших написанные рисунков и, поразмыслив, передала находку Церкви своей матери Верены, богини мудрости.



Сегодня, более двух тысяч лет спустя, «Анатомия» Гэлена до сих пор остаётся основной медицинской книгой Империи — и священным писанием Тинейского Общества. Основателем Тинейского Общества является доктор Фестус, врач из Зальценмунда. На первый взгляд это общество является просто содружеством просвещённых врачей, занятых изучением редких и заразных заболеваний, но на деле за этим фасадом скрывается нечто куда большее...



Тайный последователь Нургла, Фестус набирает в ряды своего общества хирургов со всей Империи, приглашая их к участию в научной переписке и учёных симпозиумах, посвящённых редким заболеваниям, а затем постепенно, шаг за шагом убеждает их начать эксперименты, нарушающие медицинскую этику. По мере того как пагубное влияние Фестуса растёт, врачи, некогда лишь исцелявшие больных, становятся не только знатоками различных болезней и поветрий, но и их распространителями. Воистину, путь к падению порой выможен самыми добрыми намерениями.

- Доктор Грат, член Гильдии Врачей Убершрейка, — неопит культа. Помимо экспериментов с бронзовой лихорадкой (см. стр. 32), она вскоре планирует выпустить на волю свою собственную разновидность сыпучей чесотки, вызывающей страшный жар и способной заражать даже тех, кто однажды ею уже переболел. В качестве начальной точки будущей эпидемии она выбрала расположенный на берегу канала Хальхайм. После того как дело будет сделано, члены культа намерены выяснить, как скоро болезнь доберётся до Нульна и Карробурга, и наблюдать её течение, радуясь возможности добавить в чумную книгу Повелителя Мух новую страницу.
- Виктор Фелькен, ещё один член культа, недавно прибыл в Убершрейк и в настоящий момент обитает в Дункельфойхте, выдавая себя за цирюльника-хирурга, работающего на скорую руку и не слишком опрятно, но берущего за свои услуги вполне разумные деньги — вдвое меньшие, чем просит большинство его коллег по цеху. Каждый, кто проходит лечение у Фелькена, должен пройти **проверку стойкости (+0)** и в случае провала подхватить лёгкую инфекцию (см. «Книгу правил»).

### Селяне Сааля

На месте жителей деревни Сааль отчаялись бы многие. За десятилетия, минувшие с той поры, когда зеленокожие осадили и взяли Сааленшлосс, это селение увядало и таяло буквально на глазах. Стремясь обрести утешение, жители деревни начали почитать и превозносить своего бывшего сеньора Абелина фон Сааля как святого покровителя селения, отдавшего свою жизнь во имя защиты родной земли. Они зывали к нему, они стонали, они медленно теряли надежду... А затем нечто вяло их мольбам.



Стареющие, медленно сходящие с ума крестьяне сегодня открыто почитают «Папу Сааля». Многим из них время от времени являют-ся во сне видения, повелевающие им отправляться в паломничество к руинам Сааленшлосса, дабы умерщвлять там свою плоть постами и самобичеванием. Никто этого не знает, но на самом деле видения посылает им Нургл, тёмный бог разложения и отчаяния, а утешение, в поисках которого селяне Сааля припадают к его сочащейся скверной груди, постепенно разъедает и губит их души.

- Аббата Берренера, настоятеля монастыря Блаженного Сааля, начинают беспокоить всё более отчаянные акты умерщвления плоти, на которые идут селяне Сааля. Озабоченный чистотой их помыслов, он обращается к набожным сигмаритам (или тем, кто на них похож) за помощью в расследовании.
- Если герои предложат свою помощь селянам Сааля, те восславят их как благодетелей, ниспосланных им по воле самого Папы Сааля. Учítывая, что селяне, сами того не зная, поклоняются Владыке Чумы, последствия могут быть... не самыми приятными.

## СЛААНЕШ

Культы Князя Наслаждений и Боли встречаются в Империи повсеместно. Будь то разодетые в шелка дворяне в дорогах борделях или голодранцы из злых городских подворотен, владения этого капризного бога Хаоса начинаются там, где плоть и желание сливаются воедино.

### Сакральный Орден Пристального Взора

Сакральный Орден Пристального Взора десятилетиями процветал среди богатейших представителей альтдорфской интеллигенции. Идеологическим стержнем культа является стремление собственными глазами наблюдать наиболее ужасные и необычные явления — без исключений, без оправданий, от начала и до конца. Потерянные жизни и изувеченные тела с их точки зрения рассматривались как вполне приемлемая плата за несравненный новый опыт.



В 2505 К. И. магистрат Хейсманн фон Брунер поверг этот культ на колени. По его приказу охотники на ведьм внедрили в ряды Ордена, выгадав момент и нанесли решительный удар, разом уничтожив большую часть членов культа и здание закрытого клуба, в котором те устраивали свои собрания. Выжил только один член Сакрального Ордена: человек по имени Грегор Пирссон. Одержимый жадной мщени-я, Пирссон отправился в Убершрейк, нанялся в услужение к единственному сыну Хейсманна Андреасу (см. стр. 43) и постепенно, шаг за шагом совратил того с истинного пути. Сакральный Орден возродился, а задуманный Пирссоном план возмездия воплотился в жизнь.

- Андреас владеет уникальным живописным полотном, творец которого явно был вдохновлён самим Князем Наслаждений. Соглашаясь выкрасть эту картину по поручению агентов Расколотого Ока (см. стр. 63), герои вряд ли догадывались, во что им ради этого предстоит ввязаться.
- Гутель и Бонизель (см. стр. 43) начинают подозревать, что с их скрытым и вечно угрюмым кузеном происходит что-то неладное. Они готовы заплатить немалые деньги тому, кто согласится проследить за Андреасом и выяснить, куда он ездит каждую неделю. Всё будет идти гладко — до тех пор, пока какие-то головоломки не нападут на Андреаса в Доках. Если герои вступятся за него, Андреас будет страшно им признателен и рано или поздно непременно устроит так, чтобы они встретились с его личным слугой Грегором Пирссоном, который захочет особым образом отблагодарить спасителей своего молодого господина...



### Круг Невредимой Плоти

Круг Невредимой Плоти раскинул свои тенёта в Убершрейке совсем недавно: первые его члены прибыли в город в рядах альтдорфского Штатного войска. Круг — это солдатский культ, и членство в нём подразумевает регулярное участие в подпольных поединках, правила которых рассчитаны на то, чтобы дать каждому бойцу возможность причинять и испытывать боль, не проливая ни капли крови. Участники этих поединков борются, обматывая руки бинтами, а побеждает тот, кто первым вынудит противника просить пощады. Ветераны культа славятся своей невероятной стойкостью и боевым умением — словно страшная боль в истерзанных мышцах и разорванных связках не ослабляет их, а, напротив, придаёт им сил.



Предводитель культа — капрал Фильфрасс, гибкий, подвижный альтдорфец лет тридцати с небольшим, известный своим неповиновением приказам и умением стойко выносить положенные за это телесные наказания. В настоящий момент он служит в Городской страже и, к слову, считается одним из худших стражников Убершрейки. Несмотря на то что в культе состоит несколько офицеров, значительно превосходящих Фильфрасса в звании, во всём, что касается дел Круга, главенство Капрала не подвергается ни малейшему сомнению.

- Если герой служит в Страже и является искусным кулачным бойцом, рано или поздно его обязательно пригласят на один из подпольных боёв культа, чтобы Капрал мог лично взглянуть на потенциального неофита. Если герою понравится сражаться и побеждать, а во время схватки не прольётся кровь, Фильфрасс заметит его и постепенно начнёт готовить к вступлению в Круг.
- Зильви Кройцхаме (см. стр. 25) начинает подозревать, что с Кругом и его тайными боями не всё гладко. Всё, что у неё пока есть, — это смутные подозрения, и если герои уже заслужили её доверие, она может обратиться к ним с просьбой расследовать деятельность этой таинственной организации.

### Тзинч

Культы, поклоняющиеся Лорду Перемен, зарождаются везде, где собираются люди и появляются новые идеи. Перемены — суть Тзинча и неизменный спутник человечества на протяжении всей его истории. Последователи Великого Зодчего встречаются среди студентов, вольнодумцев, агитаторов и прочего люда, стремящегося изменить свою судьбу и мир вокруг себя. Самым успешным и распространённым из культов Тзинча является культ Пурпурной Длани: именно он несёт ответственность за недавние события, потрясшие весь Убершрейк (подробнее об этом влиятельном культе рассказано в книге «Враг в тени»).

### Ускользящее Понимание

Всё началось в 2006 К. И. с контрабандистов, промышлявших на водах реки Штир перевозкой колдовского камня, добытого в руинах проклятого города Мордхайм. Занимаясь этим нечестивым делом, контрабандисты постепенно мутировали и вскоре начали почитать Тзинча, Изменяющего Пути. Так и появился на свет культ Ускользящего Понимания, члены которого верят, что Империю можно изменить к лучшему, и ключом к этим благим переменам служит перехват контроля над речной коммерцией — как легальной, так и подпольной. Последователи культа терпеливо и последовательно вербуют своих сторонников среди бедных докеров и речников, обещая им, что однажды наступит день, когда перевозимое по рекам добро будет принадлежать всем, а не только богатым, безучастным к бедам простого люда купцам.



Сторонники культа Ускользящего Понимания ведут свою подрывную деятельность на Штире, Рейке и других богатых и судоходных реках Рейкланда, однако сильнее всего их влияние в беднейших трущобах Кемпербада, Убершрейки и других крупных торговых городов. Члены Ускользящего Понимания регулярно промышляют контрабандой осквернённых Хаосом грузов, и многим из них приходится прикладывать немалые усилия, для того чтобы скрывать от окружающих свои мутации. Если член культа получает мутацию, которую невозможно скрыть, он становится воином и отныне участвует только в боевых операциях.

Главой убершрейкской ячейки Ускользящего Понимания является Алетта Нидлих, коренастая женщина чуть за сорок с седой прядью в копне густых чёрных волос. В народе она известна как лучшая специалистка Убершрейки по ловле, готовке и разведению угрей, а в подполье — как ловкая и неуловимая контрабандистка. Никто за пределами культа не знает, что она к тому же является могущественной ведьмой, получившей свои немалые магические познания от другой ведьмы, которая, как говорят, была настолько древней, что застала времена, когда на троне Империи восседал Магнус Благочестивый.

- Эльмерик Херцог, контрабандист культа, хочет провезти опасный груз (целый ящик колдовского камня), но писари Гельдфингера недавно плотно сели на хвост его обычным связным. Херцог готов заплатить героям за то, чтобы те «немного пошумели» в нужный момент и отвлекли на себя внимание стражников и таможенников.
- Теперь, когда Юнгфройды ведут свою торговлю в обход Убершрейки, Нидлих хочет внедрить своего агента на их перевалочную базу. Если у героев есть связи с Юнгфройдами, Гильдией Докеров или Гильдией Лодочников, она вполне может обратиться к ним за рекомендательным письмом. В конце концов, никакого вреда от этого не будет, так ведь?



## Расколотое Око

Култ Расколотого Ока напоминает скорее шпионскую сеть, нежели собственно култ. Начинаясь он как общество состоящих в переписке «просвещённых душ». Старый Свет, как им всем было прекрасно известно, стоял на грани войны и полного уничтожения, и единственным способом предотвратить шаг в пропасть, по их мнению, было всемерное распространение накопленных знаний и опыта. Соответственно, каждый из корреспондентов общества считал своим долгом изучать книги, беседовать с учёными, записывать предания и легенды, вести летописи и делиться новым знанием со своими единомышленниками.

Склонность к таинственности не позволяла им открыто провозглашать свои устремления или влиться в ряды последователей Церкви Верены. Вместо этого они предпочли оставаться в тени, теша своё самолюбие и почитая себя тайными архитекторами великого будущего. Основная проблема тайного знания состоит в том, что оно может быть очень опасным. Когда один из корреспондентов Расколотого Ока наткнулся на испещрённую колдовскими знаками нечестивую рукопись, посвящённую Тзинчу, Архитектору Судеб, он быстро поддался соблазну, а рассказав своим единомышленникам о том, что ему удалось узнать из проклятого манускрипта, он поделился с ними и неразрывно связанной с этим знанием скверной.



Сегодня култ Расколотого Ока по-прежнему представляет собой тайное общество, члены которого действуют независимо, но регулярно делятся друг с другом накопленными знаниями. Сообщение между корреспондентами происходит главным образом посредством надёжно зашифрованных писем. Набор неофитов протекает крайне неторопливо, и член культа может годами состоять в переписке с другими адептами, но лично знать только своего собственного наставника.

Также стоит отметить, что члены Расколотого Ока не ограничиваются теоретическим и книжным знанием и нередко принимают в свои ряды, скажем, искусных ремесленников (которые далеко не всегда бывают начитанными или даже грамотными). Также среди членов культа есть высокопоставленный Серый Страж (маг школы Тени), но никто не знает, внедрился ли он в этот култ по идейным соображениям или же для того, чтобы его разоблачить. Представителем Расколотого Ока в Убершрейке является Курт Прохнов, гильдмейстер Гильдии Корабелов и Свечников (см. стр. 27).

- Курт Прохнов — известный коллекционер редких текстов и древностей. Если герои ищут покупателя, они узнают об этом, если пройдут проверку сплетничества (+20). Курт платит хорошие деньги и всегда готов купить стоящий товар.
- Если кто-нибудь из героев специализируется в какой-нибудь области (т.е. сделал более 15 шагов развития в каком-нибудь одном навыке), гильдмейстер Прохнов обязательно постарается устроить так, чтобы герой мог продемонстрировать уровень владения этим навыком под его, Прохнова, пристальным наблюдением и показать, достоин ли он стать неофитом культа. Герои, присутствующие во время демонстрации, могут ощущать себя не в своей тарелке (особенно те из них, которые не являются носителями порчи, обладают развитым навыком интуиции или талантом «видения свыше»).

## ПРОЧИЕ КУЛЬТЫ

Не всё то золото, что блестит, и не всё то Хаос, что несёт в себе скверну. Многие рейкландцы, пав жертвами собственной слабости, развращённости или отчаяния, попали в сети тёмных культов совершенно иной природы. Впрочем, Губительные Силы — отнюдь не единственный путь к проклятию.

### Желтопузые

Рогатая Крыса — божество энтропии и тайных заговоров, которому поклоняются орды скрытных крысолюдов, именующих себя скавенами. Гигантские стаи этих существ рыщут в зловонных и тёмных подземельях больших городов и строят хитрые планы, призванные подточить-подорвать самые основы Империи. Порой почитателями Рогатой Крысы становятся похищенные и порабождённые скавенами несчастные. Если такой раб докажет свою полезность и внушаемость, его могут отправить обратно на поверхность, дабы он мог послужить агентом Подземной Империи и завербовать больше полезных рабов для своих длиннозубых владык.



Желтопузые — слуги клана Сликит, одного из множества скавенских кланов, обитающих в городских подземельях. Задача Желтопузых — внедриться в человеческое общество Убершрейка, чтобы служить шпионами и поставлять новых рабов из числа тех, кого никто не будет искать. Самый высокопоставленный член Желтопузых — Скользкий Якоб, сирота, похищенный скавенами ещё в детстве и возвращённый в человеческое общество после двадцати лет рабства. Он полностью предан своим хозяевам из клана Сликит и с готовностью выполнит любой их приказ, даже ценой собственной жизни.

- Если герои — не уроженцы Убершрейка, к ним может обратиться на редкость словоохотливый и дружелюбный пройдоха по имени Скользкий Якоб, который пригласит их присоединиться к вечеринке, посулив все виды земных наслаждений. Если герои поддадутся соблазну и отправятся вслед за ним в какую-нибудь злачную таверну, притон любителей чудного корня или бордель, наутро они очнутся в цепях, под сводами тоннелей, прорытых глубоко под городскими улицами Убершрейка...
- В тоннелях Сети Магнуса (см. стр. 50) разгорается тайная война между двумя кланами скавенов. Клан Скааб посылает группу своих бойцов, чтобы уничтожить всех Желтопузых, но их разведка допускает просчёт, и вместо того чтобы вломиться в тайное убежище Желтопузых в Доках, они врываются в подвал здания, где живут герои, и, уверенные, что перед ними логово членов культа, приступают к зачистке.



### Безликие

Матери по всему Рейкланду до сих пор упоминают имя Константа Драхенфельса (см. стр. 5), чтобы пугать детей, но страх, который оно вызывает, сковывает и их сердца: вряд ли кто-нибудь из них осмелится произнести его иначе как шёпотом. Злодеяния Великого чародея настолько чудовищны и многочисленны, что невозможно даже просто перечислить их все, и дурная слава о нём продолжает жить в памяти людей и на устах у тех, кого снедает жажда запретного знания.

Несмотря на то что Великий чародей в конечном итоге был убит, некая его часть по-прежнему обитает в руинах затерянного в Серых горах замка Драхенфельс. Его бесплотный призрак вызывает к слабым духом, роняя в их души семя великого зла. В Зуден-Форбергланде уже давно действует злоевищий культ, члены которого верно служат своему тёмному властелину. Собираясь на тайные встречи, они облачаются в безликие маски — отчасти для того, чтобы почтить своего владыку, отчасти для того, чтобы сохранить инкогнито.



- Бенедикт Гуркенфельд, владелец Театра Варьете, планирует возродить постановку «Трагедии Освальда», знаменитой пьесы Детлефа Сирка, посвящённой кончине Драхенфельса. Безликие решают сорвать премьеру, отравив приготовленные для гостей закуски и устроив погром руками спровоцированных на бунт горожан. Среди приглашённых на премьеру оказываются и персонажи игроков...
- Один из членов Городского совета — Безликий, который хочет воскресить Драхенфельса, и для ритуала ему нужно тело одного из высокопоставленных членов городского сообщества. Но кто этот злодей и кого он наметил в качестве жертвы?

### Культ Болотного Короля

Несколько десятков лет назад жители небольшого городка Аблиген начали поклоняться существу, поселившемуся в мутных водах Тойфеля. Тварь, которую они начали именовать Болотным Королём, — это гигантский болотный осьминог-мутант, наделённый сверхъестественным интеллектом и способный общаться с другими разумными существами при помощи телепатии. Выслушав всё, что селянам было известно о Рейкланде и его жителях, Болотный Король пожелал узнать больше.



Так Болотный Король и его последователи оказались в Убершрейке. Члены культа быстро сформировали тесно связанное и замкнутое сообщество мусорщиков и водопроводчиков, обосновавшееся в Доках на северном берегу реки Тойфель — именно там, в подвале принадлежащего культу помещения его члены и устраивают свои собрания. В центре помещения установлен жертвенный трон — большой, грубо сколоченный стульчак, сквозь дыру в котором Болотный Король простирает свои могучие щупальца, чтобы схватить приготовленную в его честь несчастную жертву.

- Мариус Клемпнер, недавно перебравшийся в Убершрейк из Нульна, пропал без вести, после того как Гильдия Водопроводчиков отвергла его кандидатуру. Его брат Людвиг обращается к героям с просьбой отыскать Мариуса, не подозревая, что его бедняга-брат уже давно принесён в жертву почитателями Болотного Короля и растерзан гигантским разумным осьминогом. Если герои подберутся к разгадке тайны исчезновения Мариуса Клемпнера слишком близко, их может ожидать та же судьба.
- Проходя мимо канализационной решётки, герои слышат голос, который сулит им богатство и влияние в обмен на информацию. За каждую ночь, проведённую в компании «голоса», намеренного узнать как можно больше о тонкостях бытия человеческим существом, Болотный Король будет оставлять своему собеседнику по 5 серебряных шиллингов. Чем больше герои проводят в компании Болотного Короля, тем больше вероятность того, что он впадёт в ярость, если персонажи игроков решат покончить с этими ночными беседами. А в ярости Болотный Король поистине ужасен.

## БОЛОТНЫЙ КОРОЛЬ, БОЛОТНЫЙ ОСЬМИНОГ-МУТАНТ

Болотный Король являет собой поистине устрашающее зрелище. Его раздутая мясистая голова пяти ярдов в перечнике тускло светится изнутри, щупальца ста ярдов длиной увенчаны пучками вытарщенных во все стороны глаз, а его громадный костистый клюв вполне способен перекусить пополам ломовую телегу. Несмотря на свои размеры, Болотный Король исключительно гибок и способен без труда протискиваться сквозь трубы и отверстия шириной в фут! Иными словами, если это существо вдруг захочет бежать, вряд ли что-то сможет его остановить.

### БОЛОТНЫЙ ОСЬМИНОГ-МУТАНТ

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л | Инт | СВ | Х  | Зд  |
|----|----|----|----|----|----|----|---|-----|----|----|-----|
| 3  | 55 | —  | 80 | 75 | 35 | 55 | — | 54  | 75 | 38 | 232 |

**Навыки:** скрытность 80

**Черты:** амфибия, мутант (россыпь глаз ×2, громадный мозг, телепатия), размер (чудовищный), 8 щупалец +9

**Особые правила:** если герои разозлят Болотного Короля, находясь не в канализации, он может атаковать их одним из своих щупалец, просунув его наружу сквозь канализационную трубу, решётку или люк. В данном случае сражение будет проходить по обычным правилам, но так, будто у Болотного Короля всего одно щупальце, а не восемь. Потеряв хотя бы 20 пунктов здоровья, Болотный Король с жутким слизистым хлопанием втянет раненое щупальце обратно под землю. Если же герои спустятся в городскую канализацию Убершрейка, у них будет шанс столкнуться с Болотным Королём во всём его многоруком великолепии.



*Подобно чёрной желчи,  
исторгнутой болящим нутром,  
изольются на нас Последние Времена.*

*Истинно говорю вам: настанет день, когда павший  
король, воссевший на Троне Лжи, сокрушит Последнюю Оби-  
тель Отрады. Тогда и только тогда придёт он, Последний  
Миг, Бич Всего Сущего. Когда падёт Великая Цитадель и друг  
обернётся врагом, Колесо Перемен провернётся вспять  
на Великой Оси, и узрим мы Свет Нерождённых Звёзд. И со-  
дрогнётся Царство Смертных, ибо расколото будет самое  
сердце мира, и всё пречистое будет осквернено. И придёт  
Всеизбранник.*

*И настанет Конец Всего.*

*Небесная Книга Пророчеств, Некродомо Безумный, 1587 К. И.*